



EKİM 2006 | 6,50 YTL (KDV Dahil) | 2006-10 | ISSN 1301-2134

GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ STRATEJİ Mİ?

# COMPANY of HEROES

TEK KELİMEYLE: MUHTEŞEM!

## İNCELEMELER

CALL OF JUAREZ  
BROKEN SWORD 4  
REZERVUAR KÖPEKLERİ  
FACES OF WAR  
JOINT TASK FORCE  
EL MATADOR

## İLK BAKIŞLAR

CLIVE BARKER'S JERICO  
TEAM FORTRESS 2  
JADE EMPIRE

## TAM ÇÖZÜMLER

BROKEN SWORD 4  
CIVILIZATION 4 WARLORDS

...VE ÇOK  
DAHA FAZLASI!



## ÖZLEDİK SENİ DUKE!

10 yıldır yapımı süren efsane oyunun yapım sürecinde dünya değişti ama Duke Nukem Forever hala yok.

## ALAMUT KALESİNDE KAOS

Prince of Persia'nın yapımcılarından muhteşem bir aksiyon oyunu geliyor: Assassin's Creed.

## AYRICA

- PS3 AVRUPA'DA ERTELENDİ! DETAYLAR İÇERİDE...
- EFSANE OYUN DERGİSİ YAZARI MURAT "MAC" ADANÇ'LA RÖPORTAJ
- DIABLO VE STARCRAFT'İN YAPIMCISI BILL ROPER'DAN TÜRK OYUN YAPIMCILARINA TAVSİYELER
- DONANIM ÖZEL DOSYASI: OYUNCUNUN OVERCLOCK REHBERİ
- BATTLESTAR GALACTICA OYUNLARI

## PS3 VİDEOLARI DVD'DE!

Devil May Cry 4, Call of Duty 3, MGS 4, dahil 15 PlayStation 3 oyununun HD videoları LEVELDVD'de.

## HEM GEÇ HEM DE GÜÇ OLDU



Öncelikle tüm okurlarımızdan geçen ayki gecikme için özür dilemek istiyorum. Bu gecikmenin nedenleri ve sonuçları hakkında Level forumlarında uzun uzun tartışıldı. Bu yüzden konu hakkındaki uzun hikayeyi okumak isteyenler forumlara ve [www.level.com.tr/haber/?id=1183](http://www.level.com.tr/haber/?id=1183) adresine bakabilirler. Hikaye kısaca şöyle: 10 yıldır birlikte çalıştığımız matbaa, tüm işlerimizi 7 gün kadar bekletti. Bu keyfi hareketin sonucu olarak da Eylül sayımız Türkiye'nin bazı noktalarına ayın 15'inde ulaşabildi. Tekrar tekrar bayilere kadar gidip eli boş döndüğünüz için sizlerden özür diliyorum. Bu ay tüm işlerimizi yeni bir matbaaya aktardık. Bu bizim için önemli bir geçiş dönemi olacak (10 yıldır alıştığımız matbaadan ayrılmak kolay değil) ve bu aktarma işlemi yüzünden yine gecikmiş olabiliriz (henüz ayın 22'si olduğundan bunu bilemeyiz). Ama yeni matbaamızda, geçen ayki gibi felaket senaryosu misali gecikmeler yaşamamayı umuyoruz.

Biliyorsunuz, Level ayın 3'ü ile 7'si arasında çıkan bir dergi. Hangi gün piyasada olacağımız birçok değişkene bağlı ve her ay değişiyor. Bu yüzden sık sık bayilere gitmenizi önlemek için basit bir çözüm geliştirdik: Bundan sonra her ayın 1'inden itibaren, Level'in ana Yay-Sat şehirlerinde ne zaman çıkacağını Level Online'da görebileceksiniz. Bu sayede sizi sıkıcı bayii yolculuklarından kurtarmayı amaçlıyoruz. Derginin her bölgenin ana Yay-Sat dağıtım iline ne gün ulaşacağını web sitemizde görebilecek ve bu illere yakınlığına göre şehrinizde Level'i ne zaman bulabileceğinizi bileceksiniz.

Gecikmenin haricinde, bu ay yüzümüzü güldüren seçme oyunlar var elimizde. Company of Heroes, tam bir şaheser. Kendinizi bir kaptırdınız mı kurtulmanız mümkün değil. Son yılların en iyi strateji oyunu olan CoH'a hakkını vermek için 7 sayfalık özel bir inceleme dosyası hazırladık. Umarım siz de oyunu bizim kadar seversiniz.

Sizi Level'la baş başa bırakmadan önce World of Warcraft ve Auto Assault'tan sonra önümüzdeki ay için hazırladığımız sürprizi şimdiden açıklamak istiyorum: 2005'in en iyi 3. oyunu seçtiğimiz, World of Warcraft'la birlikte en iyi devasa online tahtını paylaşan Guild Wars'u, Factions ek görev paketiyle birlikte önümüzdeki sayımızda bulacaksınız! NCSoft'la uzun süredir görüştüğümüz bu çalışma, birçoğunuzun merak ettiği Guild Wars gibi bir şaheseri deneme fırsatı verecek sizlere. Bizi sevin ve tekrar ediyorum: Geçtiğimiz zaman küçük bez bebeklerimize iğneler batırmayı bırakın lütfen.

Eylemlerimiz sürecektir!

**Not:** Gökhan Yanık isimli okuyucumun ricasını yerine getirmek istiyorum: Bu yıl ÖSS'ye hazırlanacak olan tüm okuyucularımıza başarılar diliyorum.





# KEŞİF BİRLİĞİ

OYUN DÜNYASI, GÖZÜMÜZ ÜZERİNDE BİLESİN!



Serpil Ulutürk  
serpil@level.com.tr

## BU AYI SEVİYORUZ

Biz Eylül'ü uzun ve romantik bir ay olarak bildik... Ama bu yıl kendisi Kasım kılığında çıktı karşımıza. Her yeri kaplayan kuru yapraklar yerine yağmurdan sıırıslıklam sokaklar vardı, serin akşamüstlerinde hafif hafif üşürüz diyorduk ama daha ayın ilk haftasında soğuk alıp kalın hırkalara, naneli çorbalara mahkûm olduk. Üstelik bu Eylül, her zamankinden çok daha kısa sürdü, sebebini bilmiyorum. Bir de şu var ki; bu hikâyeyi oyun dünyasına bağlayamayacağım.

Bu ay açılışı Jade Empire'la yapıyoruz. Bu Xbox harikasını PC'de de oynayabileceğimiz için cidden heyecanlıyız. Onun dışında Undying'in diken diken ettiği tüylerimizi bu kez kökünden söküp almasından koktuğumuz yeni Clive Barker projesi Jericho var, korkuyoruz.

Hah, Rayman var mesela. Wii versiyonu için hazırlanan videosunu büyük bir keyifle izlediğimiz, şaşkın tavşanları avlamak için sabırsızlandığımız yeni bir Rayman geliyor, neşeliyiz. Valve'in iki koldan üzerimize salacağı Team Fortress 2 ve Portal'a bir bakıp çıkıyoruz bu ay, merak ediyoruz. Son olarak; neyse ki bu ay sayfalarımız arasında Mehmet'in Valve'a aşkını ilan ettiği satırlar da göreceksiniz, Eylül romantizmini o bağlamda yaşamış sayıyoruz kendimizi.

Bir de bu Eylül nasıl bu kadar çabuk geçip gitti? Şaşkınız... ■



## JADE EMPIRE SPECIAL EDITION

İLK BAKIŞ

İMPARATORLUĞU TELEVİZYONDAN BİLGİSAYAR EKРАНLARINA TAŞIYORUZ. ZARARINA SATIŞLAR...



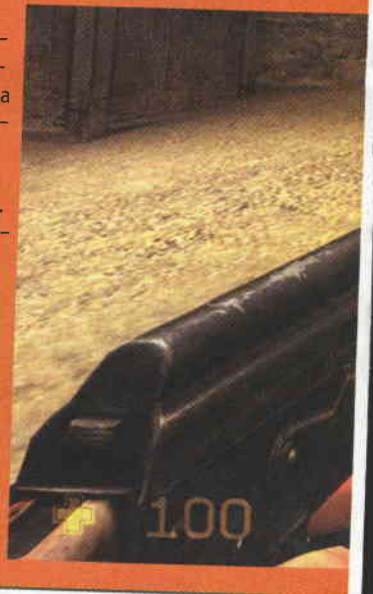
➤ "Eskiden ne güzel sadece PC'ler vardı" demek istemiyorum ama gerçekten, eskiden ne güzel sadece PC'ler vardı... İki senede bir upgrade yapmayı doğanın kanunlarından biri kabul eder, alternatifini olabileceğini düşünmez, bu durumu sorgulamazdık. Bütün oyunlar sadece PC'ye çıkardı. Bir oyunun PC'ye çıkmaması, zaten hiç çıkmaması demektir. Sega ve Nintendo bir şeyler yapıyordu elbette ama biz Türkiye için "oyuncular" için pek de bir şey ifade etmiyordu... Ne zamanki konsollar yaygınlaştı, hatta konsol piyasasına büyük bir rekabet girdi, hatta oyunculüğün geleceğinin konsollarda olduğu söylenmeye başlandı, hatta

Level "PC oyunculugu ölmeyecek!" konulu dosyalar hazırlamak zorunda kaldı, işte o zaman mertlik bozuldu. PC'ciler, konsol sahiplerine kıskanarak bakmaya başladı. Haklılardı da: Adamlar (ve kadınlar) hem 5-6 sene aynı konsolda "yeni" oyunlar oynayabiliyorlardı, hem de oynadıkları birçok oyun sadece onlar için yapılan "özel" oyunlardı.

Bir Xbox mahrumu olarak benim de kışkırdığım Xbox sahipleri ve oynamak için yanıp tutuştuğum oyunlar oldu. Jade Empire bunlardan biriydi... Aslında doğruyu söylemek gerekirse, değildi. O sıralar kendimi aşk meşk bir durumlara kaplıp oyun piyasasından uzaklaştığımdan, haberim olmamıştı

## CS'DE EKONOMİK REFORM

➤ Bizde fındık fiyatları üzerine hararetle tartışmalar devam ededursun, dünyanın en popüler online oyunu Counter-Strike:Source serbest piyasa ekonomisine geçiş yaptı. Oyun içinde satın aldığımız silahların fiyatları bundan böyle sabit değil, her hafta değişecek. Peki, bu değişim neye göre olacak dersiniz? Yanıt küresel ekonomik sistemdekiyle aynı; talebe göre. Yani hafta boyunca Steam üzerinden CS oynayan tüm oyuncuların en çok satın aldığı silahlar, bir sonraki hafta fiyatları artmış olarak karşımıza çıkacak. Aynı kural rağbet görmeyen silahlar için de geçerli. Onların fiyatları da eskisine göre daha ucuz olacak. Ama her oyuncunun oyun başında sahip olduğu para miktarı bu dinamik ekonomiden etkilenmiyor, yeni dönemde de herkes 800 dolara talim edecek. Tüm dünyadaki Source oyuncularının alışveriş tercihleri doğrultusunda fiyatların her hafta yeniden hesaplanması karmaşık görünebilir ama her şey temel bir algoritmanın kontrolü altında. Hesaplama, her bir silah türünün o haftaki toplam hasılatı payı üzerinden yapılıyor. Sistem 11 Ekim'den itibaren etkin hale gelecek ama gerekli veriler haftalardır toplanıyor. Etiketlerdeki değişimleri [www.steampowered.com/stats/csmarket](http://www.steampowered.com/stats/csmarket) adresinden takip edebilirsiniz. ■





Jade Empire'in ne menem bir şey olduğunu... Ama sonra sonra, yavaş yavaş keşfettim Jade Empire'i ve hayran oldum oyuna... Aslında bu da yalan, olmadım. Ben Jade Empire'in ismini biliyordum ama gerçek anlamda cismini de öğrenmem için bu yazıyı yazmam gerekiyordu. Hayranlık, işbu okuduğunuz satırlarla başladı... Aslında...

## GÜNEŞ HEY DOĞU'DAN YÜKSELDİ

Jade Empire: Special Edition, Bioware'in Uzakdoğu temalı RYO'sunun PC sürümü. 2005 Nisan'ında şanslı konsolcuların televizyonlarında kendine yer bulan Jade Empire, Bioware'in oyun tarihi içinde önemli bir yer tutuyordu. Daha önce hep hazırda var olan evrenleri arkaplan olarak seçen firma, bu oyunla beraber ilk kez kendi evrenini yaratmıştı. Jade Empire evrenini özetleyen en güzel söz şuydu herhalde: "Burası, Çin tarihindeki her efsane gerçek olsaydı Çin'in benzeyeceği yer." Tamamen fantastik bir dünyaydı elbette bu, mekân Çin'e benziyordu (gitmedim, görmedim, görenlerin yalancısıyım) ama büyüler, yaratıklar, özel güçler, kısaca fantastik bir evrenden bekleyeceğimiz her şey vardı. Daha önce gördüğümüz Bioware RYO'larından en büyük farkı, dövüş sanatlarına verilen büyük önemdi. Oyundaki neredeyse her aksiyon sahnesi, oldukça güzel işlenmiş yakın dövüş sekanslarıyla doldurulmuştu. Bu da oyunun atmosferini büyük ölçüde değiştiren bir yenilikti.

Arkaplan ve özel dövüş stilleri dışında, bildiğimiz Bioware RYO'larından biriydi Jade Empire.

Yani çok iyi örülmüş bir hikâye ağı, interaktif NPC'ler, yasayan, nefes alan bir dünya, iyilikle kötülük arasındaki büyük mücadele, istenilen tarafı seçebilme özgürlüğü -ki bu sefer Uzakdoğu felsefesiyle çok daha derin ve sürprizliydi bu taraflar- ve tüm dünyanın geleceğinin oyuncunun ellerinde olduğunu bilmenin verdiği büyük sorumluluk ve keyif... (Bütün bunları yaşamış gibi anlattığıma bakmayın, hepsini sağdan soldan kopya çektim.)

Jade Empire'i PC'lere daha önce de Activision'ın birçok oyununu uyarlamış olan Gray Matter adlı firma çeviriyor. Elbette oyun Xbox sürümüyle temel olarak aynı, ne de olsa bu bir devam oyunu değil. Ancak yine de çeşitli ve önemli değişiklikler var, bunlardan bahsedelim biraz.

## YENİLİK ŞAİRİN ELİNDE

İlk değişen şey, tahmin edilebileceği gibi kontrol sistemi olmuş. Jade Empire: SE, aynen klasik KOTOR kontrolleriyle oynanacak. Biz bu sisteme "WASD ve farenin hükümdarlığı" diyoruz, siz ne demek istersiniz bilemeyeceğim. (Bu cümle Fırat mı koktu yoksa kokan başka bir şey mi çok emin değilim. -"Fırat?" -"Vossssss...." (adam böyle uyuyor gerçekten)).

İki yeni dövüş stili hazırlanmış ayrıca, sırf kıskanç PC'ciler Xbox'çılara "Naberrr??" diyebilinler diye. Bu stillerden ilki, sumo güreşinden esinlenilerek yaratılmış olan Iron Palm. İkincisi ise Viper Style adı verilen, 1978 tarihli meşhur The FIVE VENOMS filminden alınmış bir stil.

Jade Empire'in en çok eleştirilen noktalarından biri aşırı kolay

oluşuydu. Özellikle oyunun hayranlarından gelen yoğun talep sonucunda, Xbox sürümündeki zorluk versiyonunun PC'ye "kolay" seviye olarak adapte edilmesine karar verilmiş. Bunun dışında "orta" ve "zor" seviyeler eklenmiş ki dengeli bir oynanış mümkün olsun.

Elbette Xbox teknolojisi çok gerilerde kaldı, PC'lerin grafik teknolojisi onu çoktan geçti. Jade Empire, grafiklerine hiçbir makyaj yapılmadan PC'ye sürülseydi bir buçuk sene sonra, pek de hoş karşılanmazdı, hele ki yeni neslin iyice kendini hissettirmeye başladığı bir dönemde... (Ben karşıladım gerçi, grafik dediğin nedir ki? Önemli olan ruh güzelliği.) Bioware de bunu dikkate almış ve özellikle ışık efektlerinde büyük iyileştirmeler yapmış. Bloom ve dinamik ışıklandırma efektlerine yoğun ilgi gösterildiğini, bu arada çözünürlüğün de artırıldığını duyduk. Doğrusu Jade Empire çok güzel gözüken bir oyundu, imparatorluğun mistik atmosferi çok başarılı biçimde yansıtılmıştı oyunda. Screenshot'lara bakınca aynı atmosferin Special Edition'da da devam edeceğini söylemek mümkün.

## BULANA YA DA GETİRENE 100 BİN LİRA VERİYORUM

Orijinal oyunda olmayan birkaç mekân da SE'nin yeniliklerinden olacak. Ayrıca yapay zekânın da oldukça geliştirildiği söyleniyor. Bütün bunları üst üste koyduğumuz zaman, zaten başarılı olan bir oyunun daha da güzelleşerek PC'ye gelmesini beklemekten başka yapacak bir şey yok. Özellikle atmosferiyle beni oldukça meraklandırarak Jade Empire: Special Edition'ı, beklediğim RYO'lar listesine üst basamaklardan sokuyorum ve oyun hakkındaki dedikodu bilgilerle yazıyı bitiriyorum: Bilindiği gibi Bioware Xbox sürümünde yayıncı olarak Microsoft'la çalışmıştı. Ancak görünen o ki Microsoft'un yayıncılığından pek memnun kalmamışlar çünkü Special Edition için yeni bir yayıncı arayışına girdiler. En sonunda Eylül başında 2K Studios'la anlaşmalarını açıkladılar. Bu birlikteliğin neler getireceğini görmek için önümüzde birazcık daha vaktimiz, ama iyi şeylerin geleceğini düşünmek için şimdiden çok sebebimiz var... ■

- Mehmet Kentel



► Yapım Bioware ► Platform PC ► Tür RYO  
► Web <http://jade.bioware.com> ► Çıkış Tarihi 2007 Ocak

## GRAY MATTER

► Yoksa adventure türü yeni bir "titre ve kendine gel" çağına mı giriyor? Önce Dreamfall, sonra eski ruhunun peşine düşen son Broken Sword oyunu ve şimdi de Jane Jensen'den yeni oyun haberi. Çok satan gerilim romanlarıyla da tanınan Jane Jensen ismi size tanıdık gelmediyse onunla bağlantılı bir başka isim verelim; Gabriel Knight. Sierra'nın bu adventure klasiğini yaratan Jensen şu sıralarda Gray Matter isimli yeni bir projenin senaryosu üstünde çalışıyor. Oyun birkaç yıl önce karısını kaybeden bir bilim adamıyla sokaklarda küçük gösteriler yaparak hayatını kazanan bir genç hanımın yollarının kesişmesiyle başlıyor. Ve ortaya romantik değil, doğaüstü olayların gerçekleştiği, psikolojik deneylerin beklenmedik sonuçlarının ortalığı karıştırdığı son derece gerilimli bir hikâye çıkıyor. Runaway 2'yi de yayınlayacak olan Anaconda tarafından piyasaya sürülecek olan Gray Matter 2007 sonunda yayınlanacak.

Ekran görüntüsü sizi yanıltmasın, Dread Hill House isimli ve ismi kadar şirin bir kasabada geçen oyunda bu oda dâhil hiçbir yer o kadar da güvenli ve huzurlu değil. ■

► Yapım Tonuzaba Entertainment ► Dağıtım Anaconda ► Tür Adventure ► Çıkış Tarihi 2007 sonu



"YAZINI ZAMANINDA YAZMAZSAN CLIVE BARKER'I ÇAĞIRIRIM!"

İLK BAKIŞ

# CLIVE BARKER'S JERICHO

■ "Yazı teslim tarihine uymayan sen misin?!"

■ Sanıyoruz bu arkadaş ortaçağdan Jericho'nun içinde sıkışıp kalmış.

➤ İtiraf ediyorum: Korku oyunu oynayamıyorum. Sizin bayıla bayıla oynadığınız, oyun tarihinin en iyileri arasına koyduğunuz birçok oyuna ben tırsa "şöyle bir bakıp", mekândan kostura kostura kaçıyorum. Alerjim var. Hoşlanmıyorum durup dururken birilerinin bana "böh" demesinden, hele de o birileri üç-beş kolu, birkaç tane kafası, en önemlisi de kocaman ağzı ya da sivri tırnakları olan abuk sabuk yaratıklar olduğunda.

Clive Barker's Undying'i de doğrusunu isterseniz pek oynamamıştım ama şöyle dersem belki Clive usta beni bağışlar: Oynamadığım için tek pişman olduğum korku oyunudur Undying. Bakmaya dayanabildiğim sahnelerdeki sanat yönetimi beni gerçekten çok etkilemişti oyunun, "keşke alerjim olmasaydı da oynasaydım şu harikayı" diye düşünmüştüm. Ama sonunda bu pişmanlık rüyalarımın girmiş, rüyalarım kâbusa dönüşmüş, sadece ağzından ibaret bir canavar formunda bu pişmanlık beni yemeye kalkmıştı. Oynamış kadar olmuşum yani Undying'i. Ama bu sefer izin vermeyeceğim, pişmanlık beni yeniden tehdit edemeyecek, ben Jericho'yu oynayacağım (Söz vermiyorum, temenni ediyorum. Yanıma Blx desteği istiyorum.)

## {ADINIZ-SOYADINIZ}'S JERICHO

Undying, ünlü korku yazarı Clive Barker'ın adını taşıyan ama etkisinin görece az olduğu bir oyundu. Beş sene sonra karşımıza çıkan Jericho ise tamamen Barker'ın içinde olduğu bir prodüksiyon. Bu, oyunun atmosferinin Barker'ın karanlık ve korkunç rüyalarına çok daha fazla yaklaşması anlamına geliyor.

Oyunda, doğaüstü olaylar üstünde uzmanlaşmış bir özel timi yöneteceğiz. Bu timin her üyesinin farklı doğaüstü yeteneği ve bu yeteneğe göre belirlenmiş bir silahı bulunuyor. Hikâye boyunca her üyeyi ayrı ayrı kullanmamız gerekecek çünkü ekibin her özelliğine ihtiyaç duyacağız.

"Peki, bu özelliklere hangi konuda ihtiyaç duyacağız?" dediğinizi duyuyorum -benim de çeşitli özel yeteneklerim var elbet- ve hemen oyunumuzun konusuna geçiyorum. Aslında daha önce çeşitli kereler çok sık anlatılan bir "durup dururken ortaya çıkan bir şehir" hikâyesi var önümüzde, ama şu unutulmamalı ki her türlü hikâyede, anlatılandan önce anlatılan önemlidir ama her neyse.

Senaryoya göre özel timimiz Kuzey Afrika'nın bir yerinde aniden ortaya çıkmış kocaman bir şehri, Jericho'yu araştırmakla görevlendirilir. Gittikleri zaman gördükleri şey, tüm dünyayı yok edebilecek bir kötülüktür. İç içe duvarlarla birbirinden ayrılmış farklı kı-

## "BUNLARI BİLİYOR MUYUZ?" KUTUSU

Jericho (Arapça: Eriha/ Türkçe: Ceriko) dünyanın en eski şehri olduğu düşünülen, 11000 yıllık bir yerleşim yeri. Şu an Filistin topraklarında bulunan Jericho, Tevrat'a göre Yahudiler tarafından 7 günlük bir kuşatma sonucu alınmıştır. Tevrat bu zaferi Yahudilerin Jericho duvarlarını lanetlemesi ve bu lanet üzerine duvarların yıkılmasına bağlar. "Jericho'nun Duvarları" Batı popüler kültüründe oldukça önemli yer tutan bir kavramdır. Clive Barker'ın da iç içe duvarlardan oluşan lanetli bir şehir için Jericho ismini seçmesi boşuna değil elbet.

sımlardan oluşan bu şehirde (bir nevi matruşka), her kesimde farklı dönemlerden gelen askerler var. En dıştaki kısımda günümüz askerleri bizi beklerken, bir içteki kısımda 2. Dünya Savaşı'ndan fırlamış adamlar olacak. Her iç kısım bir öncekinden daha eski ve daha korkunç olacak... Elbette bu geçmişten fırlayan askerlerin sadece dönemlerinin konvansiyonel silahlarını kullanacaklarını düşünmeyin, özellikle işin içinde Clive Barker varken. Bütün o askerleri oraya toplayan ve Jericho'yu yeniden ortaya çıkartan kötülük elbet geçmişten getirdiklerine de çeşitli özellikler katacaktır.

Oyunun bu "içeriye doğru gitme" durumu ilginç, özellikle çoğu korku oyununda amacın "dışarı çıkmak" olduğu düşünülürken, Her sonraki bölüm tehlikeye daha yakın, kaçışa daha uzak ve pek tabii daha korkutucu olacak. Her aşama yeni düşmanlarla, yeni bir çevre temasıyla ve yeni korku-

larla örülmüş olacak. Bölüm tasarımları, yapımcıların en iddialı oldukları konu, bunları da yeni nesil grafikler ve seslerin atmosferik kullanımıyla destekleyecekler. Barker, "Şu aşamaya gelene kadar programcıların ortaya çıkarttıkları, benim hayal ettiklerime çok yakın, böyle bir şey daha önce olmamıştı" diyor. Eh be adam ne biçim şeyler hayal ediyorsun sen de?

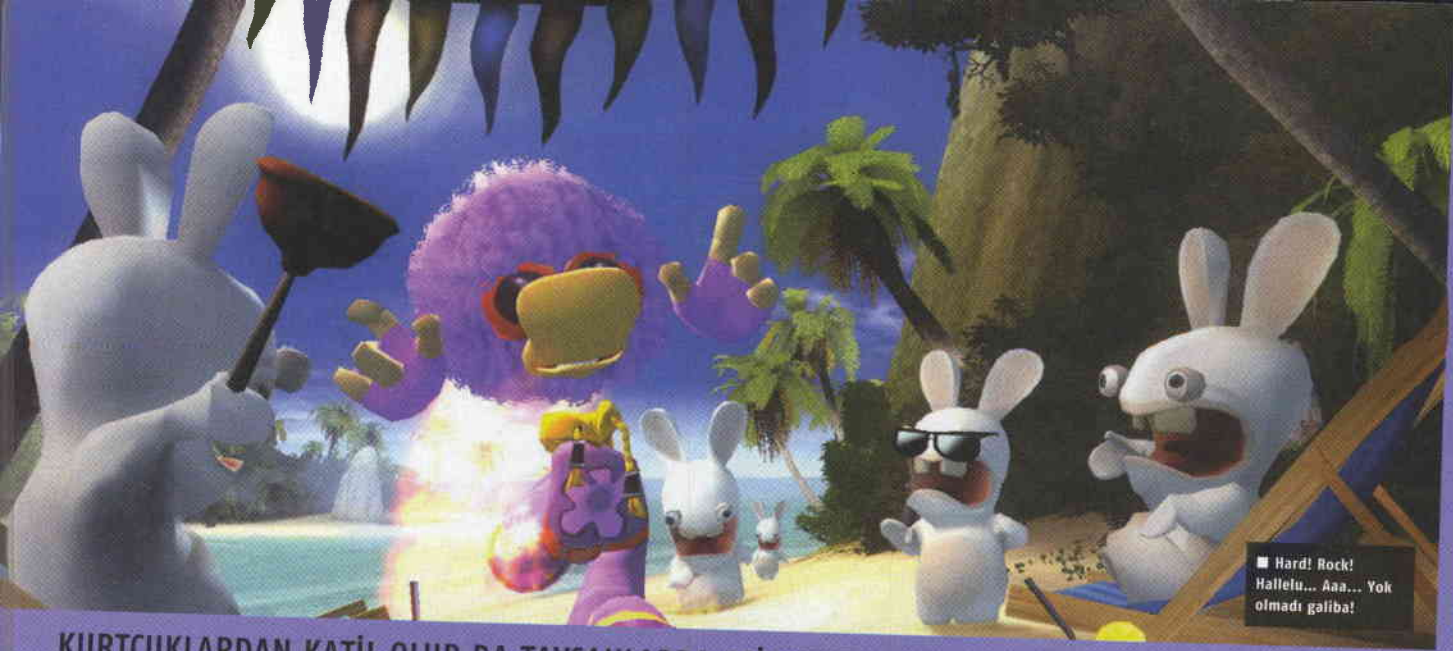
## HERKESİN JERICHO'SU KENDİNE

Ümit ediyorum, Undying'e gösterilmeyen ilgi Jericho'ya gösterilir de oyuna sanat olarak bakanların çabası ödüllendirilmiş olur. Sırf bu yüzden ben de oynayacağım Jericho'yu, korkmayacağım. Acı yok Mehmet, acı yok!! (ANNEEEEE!!!) ■

- Mehmet Kentel

► Yapım Codemasters ► Platform PC/PS3/XBOX 360 ► Tür Korku/Aksiyon  
► Çıkış Tarihi 2007 Sonu ► Web <http://www.codemasters.co.uk/games/?gameid=2089>





KURTÇUKLARDAN KATİL OLUR DA TAVŞANLARDA PSİKOPAT OLMAZ MI?

## RAYMAN RAVING RABBITS

İLK BAKIŞ

➤➤ Söyle bir düşünün; kollarınız yok, beliniz yok, dizleriniz yok. Dirsek deseniz o da yok. Yani biri kaleminin arkasındaki silgiyle uzuvlarınızı birleştiren yerleri şaka mahiyetine silmiş! Ve siz de dilenci olmamışsınız da oyun dünyasının en eğlenceli karakterleri arasına katılmışsınız... Kâbustan öte şaka gibi değil mi? Ama gelin görün ki Rayman bu

saydıklarımızdan ne bir eksik ne bir fazla (tamam, poposu da yok).

Yaklaşık 17 yaşında olan Rayman, yine tozu dumana boğmak için geliyor. Hem de bu sefer tek bir platform için değil, neredeyse mikrodalga fırınların ara birimine bile çıkacak. Michel Ancel (hem Rayman serisinin, hem Beyond Good & Evil'in, hem de King Kong'un yapımcısı, taktire şayan insan) hay-

ranlarını mesut ve bahtiyar eylemek için elinden geleni ardına koymamış gördüğümüz kadarıyla. RRR'i bir parça daha garip kılan şey konusu. Meğer tavşanlar yeraltında bir süredir insanlığı ele geçirmek için örgütleniyormuş. Hem de büyük bir nefretle... Sonunda bu nefret onları çılgına dönüştürüyor. İnsanlığın sonu çok yakın! Hepimiz yok olmak üzereyiz!.. Derken kahramanımız Rayman

## OYUN SEKTÖRÜNDEN

### ➤➤ TIM SCHAFFER, VIVENDİ'YLE ANLAŞTI

Geçen yılın mükemmel oyunlarından biri olmasına rağmen kıymeti bilinmeyen ve adı "çok satanlar" arasına giremeyen Psychonauts'un ardından Tim Schaffer yine kabuğuna çekilir diye korkmuştuk. Ama yılların adventure ustası (Monkey Island, Full Throttle, Grim Fandango) ekibi Double Fine'la birlikte yeni bir proje peşinde olduğunu açıkladı. Oyun hakkında en ufak bir bilgi olmamasına rağmen, projenin iş bağlantıları tamamlanmış durumda. Vivendi Universal tarafından satın alınan yeni oyun, firmanın Sierra kolu tarafından yayınlanacak.

Bu arada Vivendi, çok parlak birkaç oyun stüdyosuyla daha yeni oyunlarını yayınlamak konusunda anlaşmış. Bu firmalar arasında Day 1 Studios (F.E.A.R.'in konsol tasarımcısı), Starbreeze (Chronicles of Riddick) ve Mad Doc Software de var.



### ➤➤ İŞIKLARI KİM KAPATTI?

Microsoft, Halogen'i iptal etti

Son üç yıldır üzerinde çalışılan ve Command & Conquer Generals'a hazırlanan, Halo evreninde geçen çok iyi bir mod olan Halogen modu, Microsoft tarafından durduruldu. Son derece bilinen bir proje olmasına karşın, yapımına başlandığı günden bu ana ka-

dar Microsoft'un herhangi bir destekle ya da köstekle müdahil olmadığı Halogen modunun koca devi neden şimdi rahatsız ettiği merak konusu oldu.

"Bungie Studios'a ait bir ürünü kullanarak, eser haklarını ihlal ettiğine" dair bir notla çalışmanın durdurulmasını isteyen Microsoft'a herkesten çok modu hazırlayan küçük ekip kızgın tabii. Biraz da onların sorduğu sorular sayesinde (neden şimdi, neden biz, neden Halogen gibi basit sorular) akıllarda beliren yeni fikir, Microsoft'un Halogen'deki fikri kullanarak Halo evreninde geçen yeni bir GZS tasarlamak niyetinde olabileceği yönünde. Bizce ise böyle bir yorum yapmak için çok erken... ■







■ Haksızlık ama! Benim niye atalarım bu kadar büyük değil? Böhhüü!

devreye giriyor. Çılgın tavşanlar Rayman'ın ne, kim olduğunu bilmediğinden onun dediklerine kanıyorlar ve Rayman da bunu lehine çevirmeye çalışıyor.

## EN İYİSİ Mİ Wİİ ALALIM

Neler mi yapıyoruz? Yerden çıkan tavşanların kafasına şaplak vurma, düzgün hedef alıp tavşanlara lavabo açacağı atma, dans edip hipnotize etme, sahilde finish noktasına ilk varan tavşan olma... Gibi 10'dan fazla mini oyunla uğraşıyoruz. Bu oyunları PS2'de de oynayabileceğiz ama en eğlenceli olanı şüphesiz Wii'de olacak çünkü Ubisoft çoğu mini oyunu Wii'nin özel kontrol mekanizmasına göre tasarlıyor. Oyundaki multiplayer desteğiyle dört kişilik parti oyunları da kurulabilecek. Böylece TV

karşısında aile boyu eğlence garanti kapsamında.

Eski Rayman'lerin aksine RRR platform türüne sıkışıp kalmıyor. Yaklaşık 10 farklı mekân bulunacak ama oynanış "düşman bul, kombo yap"la sınırlı değil. Çoğu kez bahsettiğimiz türden mini oyunlar devreye girecek. Oynanışı zenginleştiren bir diğer unsur da oyuna eklenen hayvanlar. Dört-nala koşan bir inek (!) ile acil işlerinizi görürken, bir şahinle ulaşılması zor yerlere çıkabileceksiniz. Ya da bir örümceğin sırtında dağ tepe demeden yol alabilecek, bir köpekbalığıyla deniz aşırı mekânlara ulaşacaksınız. Bir sorun çıkmazsa, 2007'ye girmeden önce tavşanlarla olan savaşımıza başlayacağız (şaka değil, evet). ■

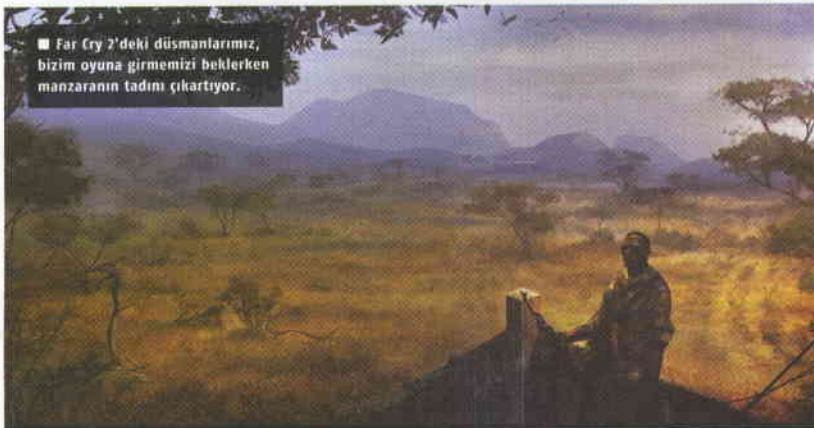
-Volkan Turan

► Yapan Ubisoft • Dağıtım Ubisoft • Tür Platform/Puzzle  
► Platform Tüm sistemler • Çıkış Tarihi Aralık 2006

# UBISOFT X-FILES'İ KAPTIRDI

► Büyük firmaların, sıradaki büyük oyunlarıyla ilgili her türlü bilgi ve materyali nasıl cimrice "paylaştığını" siz de bizim kadar biliyorsunuz. Peki bu büyüklerden biri, henüz hiçbirini duyurmadığı bir sürü oyuna ait konsept çizimleri, videolar ve ekran görüntüleriyle dolu 2 GB'lık bir klasörü ortalık yerde bırakırsa ne olur? Bu şaşkınlığın kahramanı Ubisoft. Ortaya çıkan yeni oyunlar listesi ise doğrusu çok da sürprizlerle dolu değil. Sadece şu ana dek te-laffuz edilmemiş olmaları önemli. Mesela

PC için Far Cry 2, mesela Splinter Cell 5, mesela Prince of Persia 4... Toplam 17 oyuna ait materyal içeren 2 GB'lık klasörde yer alan diğer oyunlar arasında Lost, Assassin's Creed, Rainbow Six: Vegas gibi tanıtımı yapılmış oyunlar ve Rocky (PSP), Teenage Mutants Ninja Turtles gibi öğrenmek de çok bir şey kaçırmayacağımız yapımlar yer alıyor. FarCry'nin Wii ile birlikte PSP'ye de çıkacağını öğrenmiş olduk bu sayede. ■



■ Far Cry 2'deki düşmanlarımız, bizim oyuna girmemizi beklerken manzaranın tadını çıkartıyor.

# YÜKLENİYOR...

Önümüz kış, erzakları toplayıp odaya kapanma vakti yavaş yavaş geliyor... Erzak derken?



## PC

| ÇIKIŞ           | OYUN                        | TÜR        |
|-----------------|-----------------------------|------------|
| <b>EKİM '06</b> |                             |            |
| 13 Ekim         | Flight SimulatorX           | Simülasyon |
| 13 Ekim         | Scarface                    | Aksiyon    |
| 13 Ekim         | Caesar IV                   | Strateji   |
| 13 Ekim         | Stronghold: Legends         | Strateji   |
| 13 Ekim         | Warhammer 40k: Dark Crusade | Strateji   |
| 20 Ekim         | Battlefield 2142            | Aksiyon    |
| 27 Ekim         | Runaway 2                   | Adventure  |

## KASIM '06

|          |                          |          |
|----------|--------------------------|----------|
| 3 Kasım  | Medieval 2: Total War    | Strateji |
| 3 Kasım  | PES 6                    | Spor     |
| 3 Kasım  | Desperados 2: Conspiracy | Strateji |
| 17 Kasım | Rainbow Six: Vegas       | Taktik   |
| 24 Kasım | HoMMV: Hammers of Faith  | Strateji |

## ARALIK '06

|          |                        |               |
|----------|------------------------|---------------|
| 8 Aralık | Resident Evil 4        | Korku-Aksiyon |
| 8 Aralık | Limbo of the Lost      | Adventure     |
| 8 Aralık | Rayman: Raving Rabbids | Aksiyon       |



## PLAYSTATION 2

| ÇIKIŞ           | OYUN                         | TÜR     |
|-----------------|------------------------------|---------|
| <b>EKİM '06</b> |                              |         |
| 13 Ekim         | Scarface: The World is Yours | Aksiyon |
| 13 Ekim         | Jaws Unleashed               | Aksiyon |
| 20 Ekim         | Destroy All Humans! 2        | Aksiyon |
| 20 Ekim         | One Piece Grand Adventure    | Dövüş   |

## KASIM '06

|          |                               |         |
|----------|-------------------------------|---------|
| 3 Kasım  | Need for Speed Carbon         | Yarış   |
| 10 Kasım | DF:Black Hawk Down-Team Sabre | Taktik  |
| 17 Kasım | Tony Hawk's Project 8         | Aksiyon |
| 17 Kasım | Test Drive Unlimited          | Yarış   |

## ARALIK '06

|          |                             |         |
|----------|-----------------------------|---------|
| 1 Aralık | King of Fighters XI         | Dövüş   |
| 8 Aralık | Harley Davidson Motorcycles | Yarış   |
| 8 Aralık | Rayman: Raving Rabbids      | Aksiyon |



## NINTENDO

| ÇIKIŞ           | OYUN                             | TÜR       |
|-----------------|----------------------------------|-----------|
| <b>EKİM '06</b> |                                  |           |
| 13 Ekim         | Barnyard                         | Adventure |
| 27 Ekim         | Legend of Spyro: A New Beginning | Aksiyon   |

## KASIM '06

|         |                       |       |
|---------|-----------------------|-------|
| 3 Kasım | Need for Speed Carbon | Yarış |
|---------|-----------------------|-------|

## ARALIK '06

|          |                      |       |
|----------|----------------------|-------|
| 1 Aralık | Shrek: Smash'n'Crash | Yarış |
|----------|----------------------|-------|



# ICON 2006 BAŞLIYOR

FRP VE BİLİMKURGU SEVENLER İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ'NDE BULUŞUYOR

İstanbul Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Kulübü tarafından gerçekleştirilen ICON 2006 organizasyonu ile fantezi edebiyatının ustaları, fantastik eser sevenlerle buluşuyor. İstanbul Üniversitesi Beyazıt Kampusu, Öğrenci Kültür Merkezi'nde yapılacak olan etkinlik 4-5 Kasım tarihlerinde "Yeni Bir Dünya Yaratmak" konulu sempozyumla başlayacak ve 11-12 Kasım'da ise masaüstü rol yapma oyunlarıyla devam edecek. Etkinlikler dahilinde katılımcılar, türün meraklılarıyla bir

araya gelerek fikir paylaşımında bulunabilecek.

Bu seneki konuşmacılar arasında İstanbul Efsaneleri'nin yapımcısı Özgür Özol, Penguen dergisi yazarı Altay Öktem, yazar İhsan Oktay Anar, öğretim görevlileri Züleyha Çetiner Öktem ve Buket Çalışlar da yer alacak. Sempozyum süresince ICON etkinlikleri dahilinde LARP oyunları düzenlenecek. Bunların yanı sıra, fantastik sinema ve Japon çizgi sinemasının örnekleri de gösterilecek. Etkinlik için ayrıntılı bilgi, oyun yöneticisi (GM) ve oyuncu kayıtları için [www.istanbulcon.org](http://www.istanbulcon.org) adresini ziyaret edebilirsiniz. ICON dahilindeki tüm etkinlikler ücretsiz ve herkesin katılımına açık olacak. Bu arada ICON 2006 öncesinde İstanbul Bilim Kurgu ve Fantezi Kulübü 31 Ekim akşamı Kadıköy'de kostümlü bir parti düzenleyecek, ilgilenenler [www.iubkfk.com](http://www.iubkfk.com) adresinden detaylı bilgi edinebilirler. ■

ma, hem 1996'dan bu yana bilgisayar ve tüm teknolojik gelişmelerle ilgili sağlam bir arşiv niteliğinde hem de eski sayıları bulamayan sadık Chip okurlarını sevin-



## TEKMİLİ BİRDEN CHIP ARŞİVİ

Türkiye'nin en köklü bilgisayar dergisi Chip, 10 yıldır her ay yayınladığı ve okuyucularıyla paylaştığı bilgi birikimini tek bir DVD'de toplayarak Ekim sayısında

okurlarına armağan etmeye hazırlanıyor. On yıldır yayınlanan tüm sayılara ait Chip dergisi içeriği, sayfa sayfa PDF formatında bir araya getirildi. Çalış-

ma, hem 1996'dan bu yana bilgisayar ve tüm teknolojik gelişmelerle ilgili sağlam bir arşiv niteliğinde hem de eski sayıları bulamayan sadık Chip okurlarını sevin-

direcek bir koleksiyon malzemesi özelliği taşıyor. Bize de söyleyecek tek bir şey kalıyor: Chip'in Ekim sayısını tükenmeden alın! ■

## FALL OF LIBERTY

CHURCHİLL O TRAFİK KAZASINDA YA ÖLSEYDİ?



Yaşanmış çok küçük olayların bile tarihte büyük değişikliklere neden olabileceğini anlatan "kelebek etkisi" kavramını sanırım duymayan kalmamıştır, nitekim filmi bile yapıldı geçtiğimiz yıllarda. Codemasters da şimdi bu kavramı 2. Dünya Savaşı'na uyarlayan yeni bir oyun üzerinde çalışıyor: Fall of Liberty.

Oyunun çıkış noktası: "1931'de geçirdiği trafik kazasında ayağını sakatlayan Winston Churchill, kazayı o kadar hafif atlatmasaydı, mesela ölseydi ne olurdu?" sorusu. Spark Unlimited (Call of Duty: Finest Hour'u da yapan ekip) tarafından tasarlanan alternatif tarih konulu bir FPS olacak Fall of Liberty.

Oyunun öngördüğü bu alternatif tarih öyküsünde, 1950'lere gelindiğinde Naziler Amerika'yı işgal etmiş durumda olacak. Oyuncu olarak bizler ise Amerikan direniş gücüne katılarak Nazileri New York'tan çıkartmaya çalışacağız (Amerikan güçlerine direnen Iraklı direnişçiler olup Bağdat'ı korumaya çalışsaydık, bu bir terör oyunu

ilan edilirdi muhtemelen).

Spark Unlimited ekibi, Fall of Liberty'nin tansiyonu ve temposu yüksek, sinema kalitesinde grafiklere sahip bir "next-gen" oyunu olacağını söylüyor. Ama merak etmeyin, oyun PS3 ve Xbox 360'la birlikte PC'ye de çıkacak. ■



# WCG 2006

TÜRKİYE'NİN EN BÜYÜK OYUN TURNUVASINDA BEŞİNCİ BULUŞMA



➤ Bundan altı ay öncesi, Samsung Türkiye ofisinin toplantı salonu. Büyük masanın çevresine oturmuş 10 kişi hararetle bir tartışmanın içinde. Türkiye'de WCG'nin beyin takımı olan bu ekip alışveriş merkezlerinde WCG elemeleri yapmanın nasıl bir fikir olduğunu tartışıyor. Fikir herkesin hoşuna gitmiş gibi ama çözümlenmesi gereken çok teknik detay var. İlk WCG'den beri organizasyonda olan iki kişi var benim dışımda. Oynasa.com'dan Cem bunlardan biri ve Samsung'un ajansı Capitol'e alışveriş merkezinde neden Counter-Strike oynamayacağını anlatma çabasında. Diğeri ise Samsung'da IT ürünlerinin yöneticisi olan Barış ve o hiç ses çıkarmadan konuşmaları dinliyor.

Barış'ın bu sessizliğinde bir iş var. Sanki bu alışveriş merkezleri konusu tepkileri almak için ortaya atılmış, sanki daha ciddi bir şeyler varmış aklında gibi... Sormadan edemiyorum "Peki internet kafelerde, alışveriş merkezlerinde ve internet üzerinden elemeleri yaptık. Binlerce oyuncu finallere gelebilmek için yarışı.

Finalleri nerede yapacağız?". Barış geldik iste konuya der gibi sinsice gülümseyerek cevap veriyor "Ortaköy'de". "Hangi oteli düşünüyorsunuz?" diye soruyorum saf saf. "Ortaköy meydanı" diyor Barış. "Ne meydanı, nasıl yani, meydanın neresinde, ne şekilde?" diye afallıyorum. Çılgın planlarını anlatmaya başlıyor "Caminin yan tarafına çok büyük bir çadır kuracağız. Bütün bir hafta boyunca oyunlar meydana oynanacak. Böylece hafta sonu Ortaköy'e gezmeye gelen binlerce kişi WCG'yi yerinde görebilecek. Daha fazla insana ulaşmış olacağız". Kulağa çok hoş geliyor elbette, ama WCG gibi büyük bir organizasyonu bir çadırda nasıl yaparsınız?

Bir otel salonunda turnuva yaparken hesap etmeniz gereken yüzlerce şey vardır. Ama Ortaköy Meydanının ortasındaki bir çadırda karşınıza çıkabilecek sorun sayısı bunun en az beş misli. Güvenliği nasıl sağlarsın bir kere. Birisi kenara bir tekne dayayıp içerideki 100 PC ve 4 LCD TV'yi kolayca götürebilir. Ya

çok soğuk ya da çok sıcak olursa... Çadırı nasıl ısıtıp soğutmak gerekir. Asıl bunları bırak elektrikli nereden bulucuz, interneti nereden bağlatıcaz, ısıık seviyesi dert olacak mı, bu kadar PC oraya sığacak mı, hakemler nerde yemek yer, oyuncular dağılmaya başlarsa maçı geleni Ortaköy'ün neresinde buluruz... Ömekte olan bir adamın film seridi gibi gözümün önünden geçip gidiyor sorular ve gittikçe zorlaşıyorlar. Sonra yavaş yavaş felaket senaryolarına dönüşüyor gördüklerim. Sonunda çadır yanmaya başlayıp oyuncular can havliyle kendilerini boğaza atarken silkinip kendime geliyorum. "Emin misiniz, hiç de kolay olmayacak bu" diye soruyorum. "Elbette kolay olmayacak, ama el birliğiyle başaracağımıza şüphem yok" diyor Barış.

## ORTAKÖY'DE BİR SAVAŞ ÇADIRI

Bundan sonraki altı ay çılgın bir kosturmaca. Bu beş misli detayı çözmek için beş misli koşmak gerekiyor. Piliin bittiği anlarda "Abicim Ortaköy Meydanında WCG mi olur?" geyiklerine giriliyor. Belediyeyle haftalarca süren görüşmeler için en can sıkıcı yanı, bir metre-kare fazladan alan koparabilmek için günlerce kapı asındırıyor Capitol. Mekânı yerleştirmek için geceler boyu AutoCad başında sabahlamak ise en yorucu iş. Üstelik yerleşmek için tek çözüm özel masalar üretmek ve LCD monitör kullanmak. Ama jeneratör, internet, klima, ısıık, strüktür derken bütün sorunlar bir bir çözülüyor. Göz açıp kapayınca kadar 15 Eylül akşamına geliyor zaman. Yarın sabah WCG başlayacak ve benim karşımda ömrümdede gördüğüm en teknolojik çadır duruyor.

Önce mekânı size biraz tanıtıyım. Dört ana bölümden oluşuyor çadır:

- 1-Counter-Strike oyun alanı
- 2-Bireysel oyunlar alanı
- 3-Hakem ve yönetim bölümü
- 4-İzleyici alanı

Neredeyse mekânın yarısı 40 PC'nin bulunduğu CS oyun alanından oluşuyor. Bireysel oyunlarda oyuncu sayısı daha az olduğundan onlar için 16 PC ayrılmış. Her ne kadar 56 PC'de yarışılıyor olsa da sunucular, yayın PC'leri, yedekler falan derken mekanda toplam 90 tane sistem var. Bütün bilgisayarlar Crea'nın canavar PC'leri. Çadır

gibi onlar da bembeyaz. Samsung'un aynı renk LCD'leri ile birleşince bu beyaz teknolojik görüntü ortamı I-Robot filmine çeviriyor bir parça.

Hakemlerin alanı mekânın en dar alanı. Bütün sunucular burada, maç yönetimleri buradan yapıyor, aynı zamanda danışma masası olarak da kullanılıyor. Aynı anda üç ayrı ekrandan yayın yapılan izleme alanında da turnuvayı yerinde takip etmek isteyenler üç farklı maçı birden izleyebiliyor. Kısacası her şey yerli yerinde, her şey hazır ve Ortaköy yarın sabah Türkiye'nin en iyi 180 oyuncusuna ağırlamaya hazır.

## OYUNLAR BAŞLASIN

Cumartesi sabahı maçların başlamasına bir saat kala geliyorum mekâna. Oyuncuların neredeyse yarısı gelmiş. Genelde tanıdık yüzler. İçlerinde bir zamanların efsanevi takımı ONC'den Ahmet Baba ve Çatlı'yı görüyorum. Ayak üstü biraz sohbet ediyoruz. İlk WCG geliyor aklıma. O zamanlar takımlar farklıydı, ortam çok daha güzeldi diye geçiriyorum içimden. Sırf ONC mi? Sage, Wol, C4, DgTh, MT ve daha niceleri. Ünlü oyuncular ve ünlü takımların olduğu, herkesin birbiriyle iyi geçindiği güzel günler. O günleri özledim cidden. Geçen senenin birincisi TG bu sene yok. Önceki senenin şampiyonu TeamQuash burada ama kadroda eksikler var. En son Kode5'i kazanan Dark Passage ise turnuvanın favorisi.

Warcraft ekibi ise tam kadro. Venom, Hero ve Oyman gibi iyi oyuncular yıllardır mücadeleyi bırakmadılar ve seviyelerini arttırarak devam ediyorlar yollarına. Diğer oyunlarda da aynı profesyonellik seviyesini yakalasa dünya finallerinde daha çok başarı yakalayabiliriz.

Saat 10'u vurup maç başlama saati geldiğinde her şey hazır. Durun bir saniye sunucumuz yok orta-



lıkta. Sunucu nerede kaldı telası sarıyor herkesi. Ama o da gelince maçlar yarım saatlik bir gecikmeyle başlıyor.

İlk gün maçları içinde en çekişmeli olanlar CS'de Rache ile Feuer Frei, WC III'de ise Oyman ile Hero arasında yaşanıyor. Ankara ekibi Rache, FF'i 19:16 yenerken Hero, Oymana bir oyun vermesine rağmen 2:1 yeniyor. İlk günün sonuna gelindiğinde kazananlar grubunda yarı finale kalan takımlar belli oluyor.

### Counter-Strike 1.6

Rache  
TeamQuash  
DarkPassage  
TeamDE

### Warcraft III TFT

Hero  
Highking  
Venom  
Blod

İkinci gün Fifa ve NFS'de de mücadele başlıyor. Daha ilk maçtan geçen senenin Fifa şampiyonu Oğün kaybedenler grubuna düşerek turnuvanın en büyük sürprizini gerçekleştiriyor. Şimdi şampiyon olmak istiyorsa grubun en altından final maçına kadar çok uzun bir yolu var.

Warcraft III'de ise Hero, Highking'e yenilerek günün ikinci sürprizini yapıyor. Böylece kazananlar finalinde Venom ile karşılaşılıyor. Counter-Strike'da ise finalin ismi Rache vs Dark Passage.

Bütün oyunlar ilerleyip hepsinin finali aynı anda yaklaştıkça heyecan artıyor. Kazananlar grubu maçlarında Venom (WC) , Dark Passage (CS), Nicholas (Fifa) ve Enes911 (NFS) başarılı olarak ilk finalistler oluyor. Kaybedenler grubunda ise daha önce yenildiği Rache'yi yenen Feuer Frei ikinci finalist oluyor. Ancak Dark

Passage rakibinden daha güçlü ve FF'i finalde kolayca geçerek milli takımın ilk beş oyuncusunu belirliyor.

Warcraft'da Hero kaybedenler grubunda yenildiği Highking'i yenerak finale çıkıyor. Böylece geçen senenin finali tekrarlanmış oluyor. Ama Venom rövanşı almakta ve ikinci kez WCG büyük finaline gitmekte kararlı. Bu kararlılık onun Monza bileti oluyor.

Geride kalan iki oyundan Fifa'da ise Oğün "Somb" en alttan gelip bütün maçları kazanarak ikinci finalist oluyor. Ancak bu yoğun maç trafiği ciddi bir dezavantaj ve geçen sene finalde yendiği Nicholas'a bu sefer yenilmekten kurtulamıyor. TechTV'den Serhat'ın sunduğu maçı onlarca kişi nefes almadığı izliyorlar. Bu maçın devre arasında yapılan NFS finalinde Enes911, Psico'yu rahatça geçince milli takımımız şu şekilde belirlenmiş oluyor:

### Counter Strike

Dark Passage  
Timuçin "Xylem" Argıllı  
Emir "Rumil" Keser  
Ertuğ "Venza" Okçuoğlu  
Erman "Cool 61" Eray  
Umutk "Hadj" Bulut

### Warcraft III TFT

Kerem "xLo.Venom" Pulat

### Fifa 2006

Okan "Nicholas" Deniz

### NFS: Most Wanted

Onur "Enes911" Aladağ

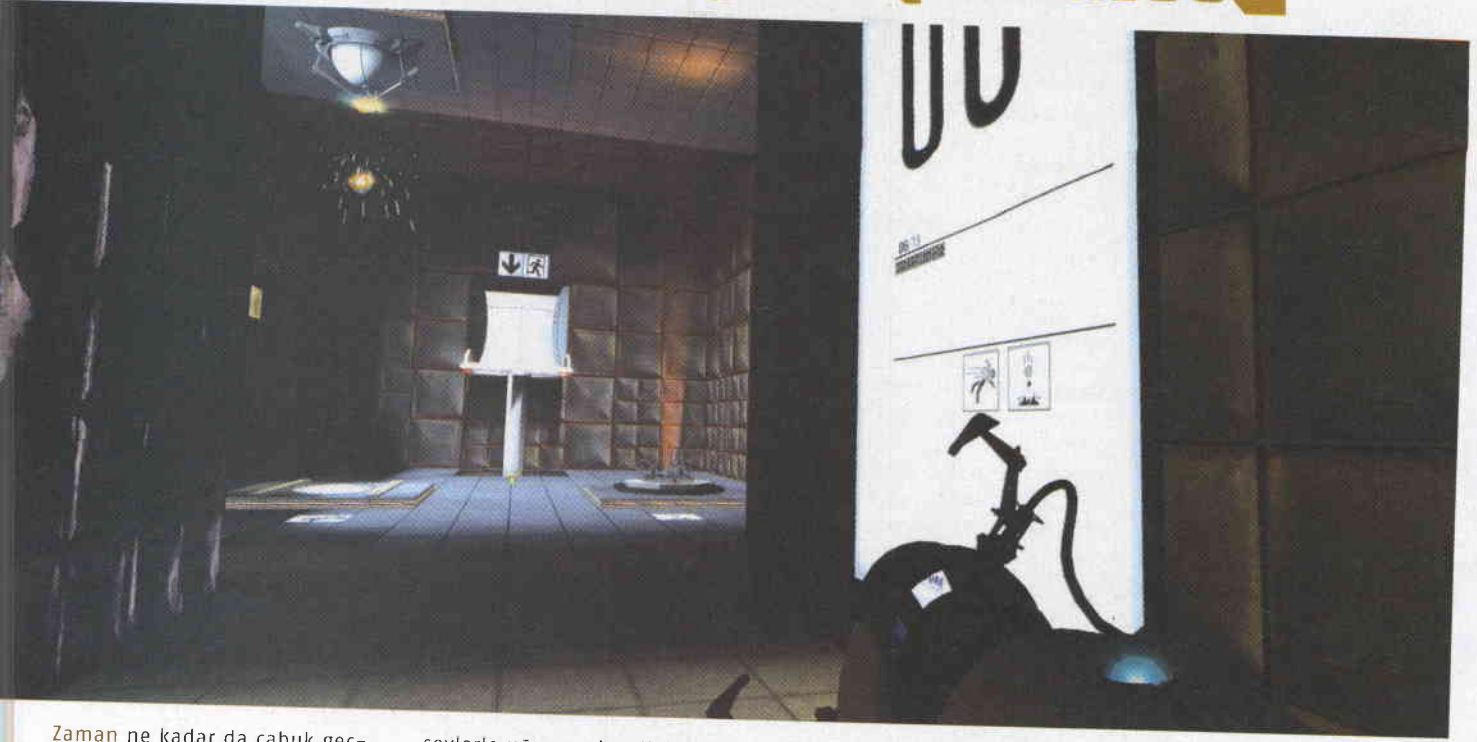
Takımımıza Monza'da başarılar diliyoruz. Onları orada da yalnız bırakmayacağız. İtalya'daki WCG büyük finalinde yaşanan her şeyi Kasım ayında yine Level'da okuyabilirsiniz. ■

-Tuğbek Ölek





# PORTAL™ VE TEAM FORTRESS 2



Zaman ne kadar da çabuk geçmiş, Steam ortaya çıkmalı dört yıl oldu demek. Ondan beri Valve'in ne kadar hareketli olduğunun farkındasınız değil mi? Gelmiş geçmiş en iyi FPS'yi yapmaları yetmedi, ona harika bir eklenti paketi hazırladılar ve yenileriyle karşımıza çıkıyorlar. Elbette bu yaratıcılık ve üretkenliğin sebebi, Steam sayesinde oyunların yapım sonrası kısmıyla çok daha az uğraşmak zorunda olmaları. Sonuçta yaptıkları her şeyi dağıtabilecekleri bir ağa sahipler, yayıncı derterleri de yok.

Böylece, amiral gemileri Half-Life 2'yi bölüm bölüm devam ettirenken bir yandan da "yeni"

şeylerle uğraşıyorlar. Half-Life 2: Episode 2'yle beraber, Steam'den iki oyun daha dağıtacaklar: Portal ve Team Fortress 2 (az önceki cümleyi yüksek sesle okumayın, bir cümle içinde kullanılabilecek maksimum iki limitini aştım maalesef). Bu paket şaka gibi bir fiyata, 20\$ civarına satılacak. Episode 2 şu an benim konum değil ancak diğerlerini size tanıtmakla görevlendirildim. İki oyun hakkında da konuşulacak çok şey var, maalesef yayıncı kuruluşun (S.A & S.U) bana ayırdığı yer ise oldukça sınırlı, o yüzden geyiği kısa tutup hızla oyunlara geçiyorum.

Portal, oyun dünyasını üçe bölmüş bir oyun. Bir tarafta içinde portal silahı olan bir FPS'nin ilk Human Head Studios'un aklına geldiği ve bunu Prey'e uyguladığını savunanlar, bir tarafta ise bu fikrin Prey'den tamamen bağımsız olarak bir grup üniversite öğrencisinin aklına geldiğine inanmak isteyenler var. Üçüncü grup ise, benim de dahil olduğum "Manyak mısınız kardeşim?" grubu. Biz oyunumuza bakalım.

## KAPI AÇIK, ARKANI DÖN VE ÇIK

Portal çok basit bir oyun aslında. Her "çok basit" şey gibi aynı zamanda oldukça da karışık. Oyunda

bir kobayı canlandırıyoruz, adımız bile yok. Combine laboratuvarının içinde, her birine bubi tuzakları yerleştirilmiş deney odalarının içine hapsedilmiş durumdayız. Elimize ASHPD adı verilen bir adet portal silahı tutuşturulmuş, başka hiçbir şeyimiz, hiçbir özelliğimiz yok. Bizi kobay olarak kullananların gözünde tamamen "harcanabilir" durumdayız. Bir bulmaca oyunu Portal, elimizdeki muhtemem aletle çeşitli kapıları açıyor ya biz bir yerlere gidiyoruz, ya da çeşitli objeleri bir yerlere gönderiyoruz.

# İSTER İNAN İSTER İNANMA

## SIRADAKİ! LEGO BATMAN?

LEGO ile bambaşka bir tat ve doku kazanan Star Wars'dan sonra aynı konseptin Batman'e taşınacağına dair duyum aldık. Haberin tam da LEGO Star Wars II tamamlanıp piyasaya çıkmasının ardından gelmesi, ellerinden Star Wars oyuncakları alınan İngiliz Traveller's Tales ekibinin, hemen yeni bir oyuncak bulduğunu düşündürüyor. Oyun hakları konusunda DC Comics'le görüşmelere başladığı söylenen Traveller's Tales, eğer anlaşma sağlanırsa Gotham şehrinin Legolarla yeni baştan inşa edecek. Doğrudan LEGO Batman hakkında konuşmaktan kaçınsa da Traveller's Tales ekibi "bundan sonra da LEGO temalı oyunlar yapmaya

devam edeceğimize emin olabilirsiniz ama bunların hangileri olacağını zamanı geldiğinde duyuracağız" diyor.

## UWE BOLL:1 - BİZ: 0

"Biz" derken Uwe Boll dışında kalan herkesi kastediyoruz (oyunların filmlerini yapıp rezil eden yönetmen)... Birkaç ay önce burada da yazdığımız gibi sıradaki filmi Postal'a da ekleyeceği bir turnuva düzenlemişti, "kötü filmlerin unutulmaz yönetmeni" Uwe Boll. Kendisini eleştiren herkesi, boks ringinde hesaplaşmak üzere Vancouver'daki sette davet ediyordu. Ve beklenen gün geldi. Uwe, kendi seçtiği dört Uwe-sevmezle maç yaptı. Ve ne yazık ki hepsini kazandı... Haberi İster İnan, İster İnanma bölümüne koymamızın nedeni ise, bizim buna inan(a)mamız. Kesin bir hile, bir pislik vardır işin içinde. ■







ASHPD hem bir ulaşım aracı, hem de dünyayı biçimlendirmeye ya- rıyor. Şöyle bir örnekle açıklaya- yım: Bir bölümde karşımızda bir adet silah taretini çevrilmiş du- rumda, yukarıda bir yerde de bir adet taş blok duruyor. Biz ASHPD'mizi önce taş bloğun altı- na ateşliyoruz, ilk kapıyı orda aç- tıktan sonra da bu kez taretin üstündeki yüzeye yöneliyoruz. İki kapı da açılınca, taş blok ta- retin üzerine düşüyor, böylece si- lahtan kurtuluyoruz. Bu basit bir bulmaca, bunların çok daha zor- ları çıkacak karşımıza.

Source'un gelişmiş bir versi- yonunu kullanan Portal oldukça güzel gözükən bir oyun. Tek bir çekincem var, her bölümün me- kân tasarımı olarak birbirine benzeme ihtimali. Umarım bu konuda titiz davranır Portal'ın arkasındaki genç ekip, yoksa oyun bir yerden sonra sıkıcı hale gelebilir.

## BU DA SENİN DOĞMADAN KAYBOLAN AMCAN

İkinci oyun ise Team Fortress 2. Daha önce bahsetmiş miydim ha- tırlamıyorum, ortaokul 2 ve 3'te bir oyun dergisi çıkartıyorduk ar- kadaşlarla. O dergide TF 2 ilk ba- şı yazmıştım, beş-altı sene ol-

muş, ben hala TF 2'ye ilk bakış yazıyorum. Yazdığım yer açısın- dan büyük fark var elbette, ama yine de insanda "Hala mı ya?" gibi bir tatminsizlik yarat- mıyor değil.

O kadar uzun zaman oldu ki TF 2'yi ilk duyduğumuzdan beri. İlk oyun oldukça başarılı bir Half-Life moduydu, elbette Co- unter-Strike'in gölgesinde kal- mıştı (o değil de SK Ladies ne oynuyordu be kardeşim!) ama o zaten her modun kaderiydi. Team Fortress 2 ise tüm zaman- ların en çok beklenen multipla- yer FPS'siydi herhalde. İlk du- yurulduğunda komutanın GZS oynar gibi savaşı yönetmesin- den, takım içi iletişim kanalla- rının görülmemiş bir düzeye ulaşmasına, harika grafiklere, birçok heyecan verici özellikle ortaya çıkmıştı ve hepimiz me- rakla beklemeye başlamıştık. Zamanı için "olmaz canım öyle şey" vaatleri vardı, zamanla hepsi bir şekilde gerçekleştirildi (bu "bir şekilde"yi "Battlefield 1942 ve Battlefield 2" olarak al- gılayabilirsiniz aslında). Bu sı- rada Team Fortress ortadan kayboldu, adı sanı unutuldu. Sonra Valve ekibi fare alarmı üzerine mahzenlerine inince,

ekibin sarışın ve güzel olanı kapatılmamış dosyaların ara- sındaki "Tecn Torlrccs 2" yazısı- nı gördü. "Bu ne ki?" diye eline alınca kutuyu, üstü başı toz ol- du güzelim kızın. Ve fark etti ki zaman kutunun üstündeki mü- rekkebin akmasına ve böyle abuk sabuk iki kelimenin ortaya çıkmasına sebep olmuştu. Val- ve'in tozlu mahzenlerinde unu- tulan kutunun üstünde Team Fortress 2 yazmaktaydı.

Episode 2'yle beraber gele- cek olan TF 2'nin eskisiyle ala- kası yok. Olamazdı da zaten, Battlefield anlamsız bıraktı çünkü eski projeyi. Karşımızdaki yeni bir Team Fortress. Eski oyunun gerçekçi grafikleri ve gerçekçi bir oynanışı olacaktı, bu ise "Incredibles" çizgi filmi- nin oyunuymuş gibi duruyor. 60'ların casusluk filmlerinin havasını sağlamak için yapımcı- lar abartılı ve keskin çizgili grafikler kullanmış. Sonuç ise gerçekten çok etkileyici, mest oldum izlediğim videolardan. Bu tip "karakteristik" çizimlerin bir yararı da, oyuncuların sınıf- larının uzak mesafelerden bile belli olabiliyor olması. Elbette bu bir multiplayer FPS yine,

ekip çatışması oyunun merke- zinde olacak, 32 oyuncunun seçebileceği farklı sınıflar ola- cak. Ancak atmosfer olarak bildiğimiz hiçbir multiplayer oyuna benzemiyor TF 2, orası kesin.

## DOLARLAR SİZE FEDA OLSUN ASLANLARIM

Valve'a ne kadar saygı duy- sak az. Yaptıkları oyunlar zaten oyun dünyasına yön veriyor, trend yaratıyor, çağ kapatıp çağ açıyor. Üstelik bağımsız girişimcileri destekliyor, onla- rın kendilerini ifade edebil- meleri için platformlar yaratı- yorlar. Bir de üstüne, harırdan yeme lüksüne en çok onlar sa- hip oldukları halde hala yeni fikirlerle geliyor, tüm oyun dünyasına örnek oluyorlar. Söylenecek tek bir şey var: Se- ni seviyoruz Valve!

Not: Söz verdim ama unuttum diğer yazılarımda bahsetmeyi, bu da bu ay yaz- dığım son yazı olduğundan alakasız da olsa söylemem la- zım: Uğur'a, Call of Juarez yar- dımları için teşekkür ediyorum. Oldu mu canım? ■

- Mehmet Kentel



► Yapım Valve ► Tür Puzzle-Multiplayer FPS ► Platform PC/PS3/X-BOX 360  
► Web <http://www.valvesoftware.com> ► Çıkış Tarihi 2007 İlk çeyreği

## WEB'DE LEVEL'İN SEÇİMİ

[www.finalfantasytr.com](http://www.finalfantasytr.com)

Uçsuz bucaksız, dallı budaklı, çok kapsamlı bir evren Final Fantasy. Bugüne kadar çıkan 10'dan fazla Final Fantasy oyununa yetişememiş olanlar için bu evreni ta- nımak hiç de kolay değil. Ama Türkçe içerikli bir Final Fantasy, işleri epey kolaylaştırmaz mıydı? Seriyeye ilgili genel bilgilerden, sürekli güncelle- nen haberlere ve en köşede kalmış bilgilere kadar hemen her şeye ulaşabildiğiniz bu siteyi FF severlerin kesinlikle görmesi gerekiyor.



## www.answers.com

Yanıtını aradığınız milyonlarca sorunuz var. Peki hiç bunları internette aramayı denedi- niz mi? Gerçi hayatın anlamını bulmanıza yardımcı olmuyor ama devasa bir ıvır-zıvır ansiklopedisi olarak ciddi bir bilgi içeriği sağlıyor. İçerik sadece yetkin editörler tara- fından hazırlandığından Answers'ın güveni- lirliği de birçok siteye göre daha yüksek. Hem küçük bir uygulamayı bilgisayarınıza indirerek, tek bir tık ile herhangi bir sayfada gördüğünüz herhangi bir kavramın answers.com'daki karşılığını küçük bir pop-up'tan okuyabiliyorsunuz. Süper!



## www.armyoftrolls.co.uk

İngiliz bir oyun manyağının minik ikonlara, pixel art'a, basit ama etkileyici grafik çizimlere, küçük oyunlara adanmış web sitesi. Buram buram retro havası solumak ya da üç-beş piksellik yetim bir ufaklığı evlat edinmek için bile uğranabilir ki si- tede bundan çok daha fazlasını bulacaksınız.





# BILL ROPER'DAN TÜRK YAPIMCILARA TAVSİYELER

RÖPORTAJ

➤ **LEVEL:** Türkiye'de oyun sektöründe yer almak isteyen birçok genç bulunuyor. Onlar için tavsiyeleriniz var mı? Hayalleri için nasıl bir yol izlemeliler?

**BILL ROPER:** Bu oyun endüstrisinde ne yapmak istediklerine bağlı. Bu sektörde belki de işi en kolay olanlar artistler. Çünkü dijital-3D Art, animasyon ve texture üzerine eğitim veren harika okullar ve eğitim programları var. Bu konuda kullanılan ana programlar 3D Studio Max ve Maya.

Programlamayı seven hemen hemen herkes oyun oynamayı sever. Çoğu programcı da oyun programlayarak para kazanmanın, rüyalarının işi olduğunu fark eder. Böylece bu işe baş koyan tonlarca aday çıkar. Fakat bir ekip yılda yalnızca 2 programcı işe alır ve buna rağmen ellerine her hafta 4-20 özgeçmiş gelir. Bir oyun tasarımcısı olmak istiyorsanız oyun yapmayı yarına bırakmayın, herhangi bir oyun fikri olsun, bugün başlayın ve bu işte kabiliyetiniz olup olmadığını görün. İlk adım olarak kendi oyunlarınızı yapın. Okuyorsanız büyük projelerinizin bazılarını oyunlar üzerine yapın. Kendi oyunlarınızı programlamak, daha fazlasını öğrenmeniz için sizi motive edecek ve de oyun programcılığının tadını almanızı sağlayacaktır. Ayrıca bir oyun için başka insanlarla beraber çalışmak size çok şey öğretecek. Kendi oyununu yap-

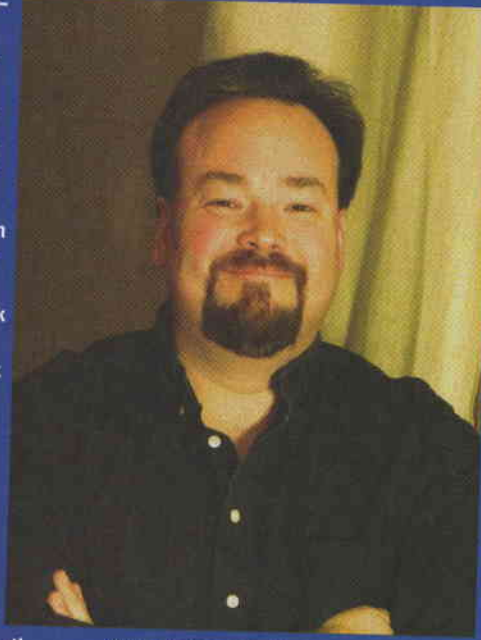
mak isteyenlere birkaç ipucu vereyim:

1) Oyunun kolayca çalışacağından emin olun. Unutmayın ki freeware bir oyun için kimse SDK ve sürücüyü çekmeye vakit harcamaz.

2) Eğlenceli olacağından emin olun. Bunun gerekliliği çok açık fakat bugüne dek baktığım demoların çok azı eğlenceliydi. Bana en eğlenceli gelenlerse çok çok basit grafikleri olan, programcının oynanışa vakit harcadığı yapımlardı.

3) Basit olacağından emin olun. Kimse uzun oynanış talimatları okumaya vakit harcamak istemez.

Programlama için C/C++ kullanıyoruz. Diğer programlar üzerine daha deneyimli birkaç kişiyi de işe aldım ama bir COBOL uzmanı olmanız işe girmenizi sağlamayacaktır. Eğer bir tasarımcı olmak istiyorsanız her şeyden önce oyun mekaniğine dalmayı ve onu "olur" yapan şeyleri analiz etmeyi sevmek zorundasınız. Tasarım ustalık isteyen bir olaydır çünkü bir oyunu eğlenceli yapan asıl kişi sizsiniz. En iyi oyunlar hemen oynamaya başladığınız ve 5 saat geçtikten sonra kendinizi eğlenceden kaybettiğiniz oyunlardır. Bu tesadüf eseri gerçekleşen bir şey değildir. Örneğin ödülleri nasıl dağıttığınız ve oyuncuları nasıl adım adım motive ettiğiniz son derece önemlidir.



Aslında başarılı bir oyun tasarımcısı olma şansınızı artırmak için söylenecek daha çok şey var. Bunlardan en önemlisi üretmeniz. İster masaüstü RYO'ları, Java script puzzle'ları tasarlayın, ister Counter-Strike ve WarCraft 3'e bölüm hazırlayın. Pratikleriniz sizi mükemmelliğe ulaştırır. Yeni birçok alanda yeni fikirler ve başarılar edinme fırsatı bulursunuz, hatta programlama yetenekleriniz çok gelişmiş olmasa dahi yeterli egzersizle açığınızı kapatabilirsiniz. Biz çoğunlukla kodlamaya başlamadan ve oyun motoruna geçmeden önce yeni fikirleri masa üstü oyunlarla ve minyatürlerle GO oyun tahtasına dökeriz. Diğer bir yol ise bir

oyun yapımıcısının kalite güvence departmanında işe başlayarak endüstrinin iç işleyişini öğrenmektir. Şirketin iç politikalarına ve gelişim süreçlerine uyum sağladıktan sonra tasarımcıların fikirlerinizi duyması için fırsatlar bulabilirsiniz. Bundan sonra bir bölüm asistanı olarak bölüm tasarımlarını desteklersiniz. Bu yol ÇOK sayıdaki kişinin endüstride merdivenleri çıkma yoludur.

İmkanınız varsa Las Vegas'daki D.I.C.E ve San Jose'deki Computer Game Developers gibi yapımçı fuarlarına katılın, oraya gelenlere kendinizi ve oyununuzu satın. Bugüne

dek yaptığım en iyi iş görüşmesi buraya sadece CV'sini değil hazırladığı oyunu da getiren birine aitti. Yeteneklerinin ve yapabileceklerinin eğlenceli sunumu kendini bana kabul ettirdi.

Herhangi bir pozisyon için diğer bir mutlak gereklilik de tonlarca oyun oynamanız. Bilgisayar, konsol, el cihazları vs. ne olursa. Buna hem çok sayıda farklı oyun oynamak hem de az sayıda oyunu müptela derecesinde oynamak dahil. Oyunlar hakkında akıllı yorumlar yapabilmelisiniz. Onları iyi veya kötü yapan ayrıntılar nelerdir? Bu yorumları yaparken ve kendinizi anlatırken bahsetmek üzere favori oyunlarınızı ve betaları listeleyin. ■

## STARGATE WORLDS

YENİ BİR UMUT!

➤ Stargate SG1: The Alliance'ın iptal edilmesiyle kendini yarı yolda bırakılmış hissedenden SG meraklıları için yeni bir umut kapısı açıldı. Stargate Worlds ismi verilen oyunun SG1: The Alliance'dan en büyük farkı, bir devasa online RYO olarak tasarlanması. Geliştirici Cheyenne Mountain tarafından tanıtılan Stargate Worlds, ister tek başınıza isterseniz de çeşitli birliklere katılarak SG evrenini keşfetmenize izin verecek.

Unreal Engine 3 kullanarak yaratılan bu devasa evrenin iki ana tarafı olacak; Stargate Command (SGC) ve System Lords (Goa'uld). Ve iki taraf da, tarafsız alien ırklarını kendi yanlarına katmak için mücadele edecek. Bunun dışında Ori gibi dış mihraklar da kurulan dengeleri alt üst etmek üzere oyundaki yerini alacak. Yapımcılar SG evreninin tamamen güç mücadelesi üstüne kurulu olacağını söylüyor. Tabii oyun iptal edilmezse... ■



LEVEL 117 KEŞİF BİRLİĞİ



İKİ KIZIN BİZİ TARUMAR ETME HİKAYESİ

# LEVELCUP EPISODE #8 COUNTER STRIKE



Ben böyle bir komplo görmedim hayatımda! Arkada, çıplak kulakla dinlendiğinde kulak zarını patlatacak bir tekno müzik, önde durmadan sorular soran bir stand sunucusu. O kadar çok ses var ki, Tuğbek'in "açıktan gitse-nize içerde sıkışıyoruz!" diye haykırışını duyamıyorum, halbuki yanımda oturuyor. Arkadan "abi geçeyim mi, konsolu aç abi su kodu yaz silah sallanmıyor,

bir dene istersen abi" diyen bıçkın delikanlılar. Her şey planlı bir şekilde, bir saat gibi işliyordu. Level'a komplo kurulmuştu... İşte bir LEVELCUP'ın daha özeti.

Son yapılan LEVELCUP'ta müdüriyet, çok yakında Counter Strike ayağının olacağını söylemişti ki müdüriyete karşı kıldan ince olan boynumuz nedeniyle bu ay CS oynadık.

Dynamaz olaydık...

Geçen ay bizimle bera-

ber olacak dediğimiz Fragdolls ise müdüriyetten habersiz bir şekilde gelmemeye karar verdi. Artık korktular mı yoksa işleri mi çıktı, orası Allah kerim. Intel, Fragdolls yerine başka bir bayan klanı olan SK Ladies'i Ce-BIT2006'ya getirdi. Getirmez olaydı...

## İŞLEYEN DEMİR İŞILDAR

Paslandığımızı bir kez daha gördük. Yıllardır CS oynamamanın sonucu olarak yenildik. Ama ezilmedik! Maça Sinan, Tuğbek, Olgay, Mehmet, Berkant ilk beşiyile

çıkan Level ekibi, Christine ve Carol'dan oluşan SK Ladies ikilisine boyun eğdi. Aslında Level ekibi maça iyi hazırlanmıştı. Kolalar içilmiş, "ehe ehe yeneriz biz bunları" nidaları Cebit kafeteryasını çınlatmış, Olgay ve Sinan'ın "abi biz en son 3 yıl önce oynadık CS, mır mır mır..." mırıltıları duyulmazdan gelinmişti. Maça galibiyet parolasıyla çıkmıştı. Ancak de\_dust yerine de\_nuke haritası açıldığı için tüm planlar alt üst oldu.

## Ağustos ayı puan tablosu

|         | SERİ BAŞI | OYUN SAYISI | TOPLAM |
|---------|-----------|-------------|--------|
| Tuğbek  | 1         | 8           | 56     |
| Volkan  | 0         | 7           | 36     |
| Olgay   | 0         | 7           | 34     |
| Sinan   | 0         | 8           | 26     |
| Berkant | 0         | 7           | 22     |
| Mehmet  | 0         | 6           | 22     |
| Serpil  | 1         | 3           | 12     |
| Kaan    | 0         | 4           | 10     |
| Rocko   | 0         | 3           | 6      |
| Jesus   | 0         | 1           | 2      |
| Fırat   | 0         | 0           | 0      |
| Göker   | 0         | 0           | 0      |
| Ant     | 0         | 0           | 0      |



## "ABİ BEN ÖNDEN FLASHLIYORUM, SEN UZUNDAN SNIPE ET"

Maçın ilk ayağında Level ekibi Counter-Terrorist olarak oynadı. En başta haritaya alışıp yeni taktikler bulana kadar Level takımı çok sayıda vesikalık (headshot) yediyse de



ısının uzun sürmedi. Arkadaki yoğun sestən dolayı iletişim halinde olamayan Level ekibi zaman zaman flashbang'lerin içine rasgele ateş edip şansını denedi. Ancak Mehmet, Sinan'ı bacağından vurunca Sinan sinirlenip Mehmet'i kurşun manyağı yaptı. Ekibin bu saçma sapan hareketlerinden yararlanan kızlar düşman hattını yardırap ilk üç eli galip bitirdiler. Standdaki elemanın da gaz vermesiyle Level ekibi kendine geldi ve bir anda 4-3 öne geçti. Tabii bunda en büyük pay organize olmalarındaydı. Nasıl oldu onu anlamadık ama. Maçın ilk ayağının sonu 5-5 gibi dengeli bir skorla bitti.

İkinci ayakta ise Terrorist tarafında oynayan Level ekibi, ne yaptığını bilmez bir şekilde oyun alanına dağıldı. Sonuç; karambol. Tuğbek soldan bağırıyor, "abi içeri girmeyin sıkışıyoruz, dışardan dolaşalım birlikte". Ama duyan yok. Ekibin yarısı içerde, yarısı solda, yarısı çatıda. Dağınık bir oyun sergileyen Level ekibi çok mu kötü oynadı dersenez, hayır, ama ilk ayaktan sonra bekleneni veremedi. Berkant'ın son round'a tek frag ile girmesi ve oyun sunucusunun wallhack'i açması da tuz biber oldu. Level editörleri için skor 6-2 olduğunda yenilgi kesinleşti. Ancak sonuna kadar direnip skoru 6-4'e kadar çektiler. Yaradı mı, hayır yaramadı. Maç 11-9 bitti ve yenildik...

Hiç öyle bakmayın, kızlar durmadan CS oynuyor. Biz yıllardır oynamamışız, suç mu yani. Suç mu ha suç mu! Ühühü gelmeyin üstüme...

LEVELCUP'ta bu ay üç birinci var, zira toplam fragleri eşit. Tuğbek, Mehmet ve OlgaY. Buradan çıkarılacak sonuç, rakibi bayan olduğunda Mehmet döküyor. Kendini aştı bir ara. İkinci Berkant olurken, Sinan ise üçüncülüğe yerleşti (kulaklığım çalışmıyordu! Mouse'um fır fır dönüp durdu! En son 3 yıl önce CS oynadım ben! - Sinan). Bu arada sıralamanın masanın soldan sağına doğru olması da ilginç bir detay olarak karşımıza çıkıyor. Gelecek ay ne oynayacağımız hala muallakta. Bir kere de sürpriz yapmayalım yani, olmaz ki böyle!

- Berkant Akarcan ■

## SKLadies ile Röportaj

**LEVEL:** Merhaba, bize biraz buradaki deneyiminizden bahsedebilir misiniz? İstanbul'u görme şansınız oldu mu?

**SKLadies:** İstanbul'u daha görmedik, bu gece göreceğiz. Dünyanın birçok yerine gittik ama Türkiye'ye ilk geliştik bu.

**LEVEL:** Fuarı beğendiniz mi?

**SKLadies:** Oldukça. Her şey çok iyi. Özellikle Intel standı.

**LEVEL:** Intel standında sıradan oyuncularla oynamak zevkli mi? Oyun yeteneklerini nasıl buldunuz?

**SKLadies:** Bizce gayet zevkli. İkinci soruyu cevaplamak zor, eğlenmek için oynuyoruz yani. İyi olduklarını düşünüyorum. Evet gerçekten iyiler. Olduğu kadar.

**LEVEL:** Hangisi daha eğlenceli; tüm gün sandalyede oturup önünüze gelen oyuncudan frag almak mı, yoksa ciddi bir turnuva serisinde takım halinde ciddi bir mücadele vermek mi?

**SKLadies:** Kesinlikle turnuvalar. Tamam, oynamak güzel ama turnuvadaki heyecanı yaşatmıyor. Ekibinizle beraber-sinizdir, herkes bağırır, adrenalin pompalarsınız. Kazanmak istersiniz, bizce bu daha iyi.

**LEVEL:** Hangi etkinliğin sizde önemli bir yeri var?

**SKLadies:** Geçen ay yapılan ESWC2006. Kazanamadık, dördüncü olduk ama çok iyi vakit geçirdik. Çok takım vardı, atmosferi çok iyiydi, turnuva mekanı ise müthişti.

**LEVEL:** Az önceki Level maçınıza dönersek, aldığınız onca frag arasından size en çok sıkıntıyı verenin rumuzu neydi? Hatırlıyor musunuz?

**SKLadies:** Ehm, hiç hatırlayamıyorum. Sanırım oydu [Level masasını gösterir, güler]. Beni durmadan öldüren birisi vardı ama rumuzunu hatırlamıyorum.

**LEVEL:** Bu maça çıkmadan önce beklentileriniz nelerdi? Size dergi editörleriyle maç yapacağını söylediğinde "ah, bir maç daha" mı dediniz yoksa bir oyun dergisi editörleri oldukları için daha mı temkinliyidiniz?

**SKLadies:** Hayır temkinli değildik, eğlenmek için oynuyoruz burada. Profesyonel oyuncu olsaydınız bile yine rahat oynayacaktık.

**LEVEL:** SKLadies takımı olarak, hedefleriniz neler? Her takımın ilk hedefi kazanıp şampiyon olmaktır ama bayanlardan oluşan bir ekip olduğunuzdan başka hedefleriniz de var mı?

**SKLadies:** Bayanlardan oluşan bir ekip olmamız bizim için fark etmiyor. En iyisi olmaya çalışıyoruz. Erkeklerin dominant olduğu turnuvalarda da kazanıp oyunların erkek işi ol-

madığını kanıtlamaya çalışıyoruz. İnsanların bize "bir bayan klanı" demesi yerine "profesyonel bir CS klanı" demelerini istiyoruz. Yapmak istediğimiz bu, başarılı olup ismimizi duyurmak. Bu sırf SKLadies'in değil tüm SK klanının amacı elbette.

**LEVEL:** Birçok oyun turnuvası, artık bayanlar için turnuva içinde ayrı bir turnuva düzenleniyor. Buna bakışınız nedir, tüm bayanlar bir araya gelip oyun oynuyor diye destekliyor musunuz yoksa erkeklerle oynamalarına izin verilmiyor diye tepkili misiniz?

**SKLadies:** Cevabı zor bir soru bu. Sadece bayanlara özel turnuvalar olunca birçok bayan profesyonel oyunculuğa göz kırıyor ve ayrıca birçok bayan klanına karşı kazanabiliyoruz, bu bakımdan iyi. Ama öte yandan erkeklerle ayrı tutulmanın ayrımcılık olduğu görüşündeyiz. Ama eğer bayan oyuncu sayısı artarsa böyle bir ayırım olmayacaktır.

**LEVEL:** Profesyonel bir oyun klanı için organize olup, onu kurmak gerçekten zor. SKLadies dört yıllık bir klan ama biliyoruz ki hepiniz farklı şehirlerde yaşıyorsunuz. Bir arada olmayı ve organize olmayı nasıl başarıyorsunuz. Ne gibi destekler alıyorsunuz, ne gibi çabalar sarf ediyorsunuz?

**SKLadies:** Zor olduğunu söylemek istiyorum. Toplam beş kızız ama bir arada durmamızın tek nedeni aramızdaki sıkı dostluk. İlişkimiz sadece oyunlar üzerine değil, gerçek dostlar gibi yaşıyoruz. Aralarında o dostluk ilişkisi olmayan bir çok klan hemen dağılıyor.

**LEVEL:** Sanırım SK'nın katıldığı tüm büyük organizasyonlara katılmıyorsunuz, SK'nın birçok alt ekibi var. Peki SK'yı bu kadar başarılı kılan nedir? Diğer klanlardan farkı nedir?

**SKLadies:** SK'da arkadaşlık çok iyi, herkes bir biriyle ilgileniyor. Bizi başarılı kılan şey bu.

**LEVEL:** Bir bayan takımı olarak, sponsorluklar ve destek almak daha mı kolay, yoksa diğer erkek takımları gibi zor mu?

**SKLadies:** Emin değilim. Diğer takımlardakinden bir farkı yok bizce. En azından biz kendimizi öyle görmek istiyoruz. Sonuçta firmalar uzun süreli müzakerelere giriyorlar ve başarılı olan ekiplere sponsor oluyorlar. Birçok sponsorumuz bize bayan takımı olduğumuz için sponsor olmadı, ismimiz duyulduğu için sponsor oldu.

**LEVEL:** Sponsorlarınızdan ne gibi destekler alıyorsunuz?

**SKLadies:** Ana sponsorumuz Intel. Çok iyiler, her konuda bize destek oluyorlar. Diğer sponsorlarımız... Aslında Intel yetiyor bize \*güler\*. ■





# FOTOFİLİ - TGS 06 ÖZEL

Eylül ayının son haftasında, Tokyo Game Show 2006 fuarı düzenlendi. PlayStation 3 ve Xbox 360'ın kaslarını sıkarak güç gösterisi yaptığı fuarda, birçok yeni ve eski nesil oyun vardı. Bu oyunlardan en güzellerini bu ayki Fotofili'ye konuk ediyoruz. ■



PS3

HEYECANMETRE

MERAK UYANDIRICI !

## AFRIKA

>> Muhteşem gözükken bu PS3 oyununun nasıl oynanacağı hala belli değil. Safari mi yapacağız? Fotoğraf mı çekeceğiz? Ne olursa olsun, çok farklı bir oyun olacağı kesin. ■



PS3, Xbox 360

HEYECANMETRE

İYİ OLABİLİR !

## ARMORED CORE 4

>> Dev Mech'leri yönettiğimiz aksiyon oyunu serisi Armored Core, yeni nesilde devam ediyor. ■



PS3, Xbox 360

HEYECANMETRE

BEKLEYİP GÖRELİM !

## BATTLEFIELD: BAD COMPANY

>> Battlefield serisinin tek eksigi nedir? Mükemmel oynanışa yakışan mükemmel bir senaryo. Bad Company ile bu açık da kapanacak. ■



PC, Xbox 360

HEYECANMETRE

ÇOK İYİ OLABİLİR !

## BIOSHOCK

>> System Shock'un yapımcılarından gelen Bioshock, FPS ve RYO oynanışına yeni tanımlar getiriyor. ■



PS3, Xbox 360

HEYECANMETRE

YÜKSEK POTANSİYEL !

## BLUE DRAGON

>> Bu resim sizi hiç etkilememiş olabilir. Ama bir oyunun karakter dizaynını Akira Toriyama (Dragonball Z anime), müziklerini Nobue Uematsu (Final Fantasy serisi), takım liderliğini ise Hironobu Sakaguchi (yine Final Fantasy serisi) yapıyorsa, heyecanlanmaya başlayabilirsiniz. ■



PC, Xbox 360

HEYECANMETRE

YANIYORUZ !

## CRYSIS

>> Heyecanmetre neden 7 değil de 6? Çünkü bu oyunu, bu grafiklerle oynatacak makinaya vereceğimiz parayı düşündükçe heyecanımız köreliyor. Çok değil ama, azıcık. ■





PS3

## DEVIL MAY CRY 4

HEYECANMETRE

UMARIZ BOZULMAZ !

>> Capcom'un aynı ana karakterden 3 farklı versiyon üretmesi biraz uyanıklık gibi geliyor bize. Dante, Vergil, şimdi de Nero... DMC4'ü, ikinci oyunu yapan ekibin hazırlıyor olması da içimizi burkmuyor değil. ■



PS3

## FINAL FANTASY 13

HEYECANMETRE

HEMEN ÇIKMALI !

>> Henüz oynanışla ilgili bir şey söylemek için çok erken. Ama serinin önceki oyunlarını kıstas alıp, PS3'ün gücüyle birleştirence, FF13'ün düşüncesi bizi heyecandırmaya yetiyor. ■



PS3

## LAIR

HEYECANMETRE

BİR TUHAFLIK VAR AMA...

>> Birlikte hareket eden binlerce askeri, havada kapışan düzinelerce ejderhayı görüp de etkilenmemek elde değil. Umarız oynanış da bu kadar güzel olur. Videolar bize biraz "anlamsız" geldi çünkü. ■



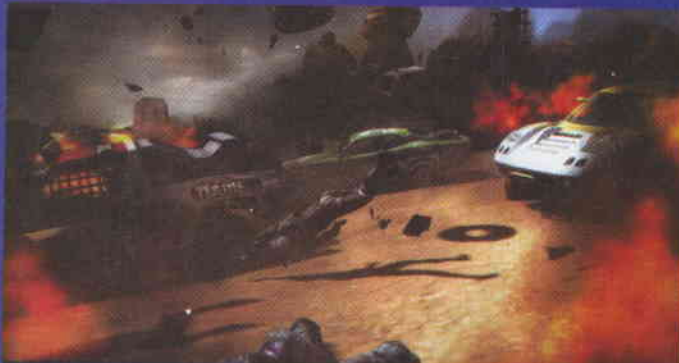
PS3

## METAL GEAR SOLID 4

HEYECANMETRE

YANIYORUZ !

>> Kojima? Bırak artık bizimle oynamayı! Nereye varacak bu isin sonu? Hepimizi akıl hastanesine yatırtacak mısın? Kimdi o fragmanın sonundaki öyle? Ha söyle?! ■



PS3

## MOTORSTORM

HEYECANMETRE

ÇOK İYİ OLACAK !

>> Toz, toprak, çamur, tampon, jant, kaporta parçaları, kan, şoför... Motorstorm oynamak için sabırsızlanıyoruz! ■



PS3

## NINJA GAIDEN SIGMA

HEYECANMETRE

YÜKSEK POTANSİYEL !

>> Xbox'ın en iyi oyunlarından biri olan NG, PS3 için yeniden yapıyor. Arada benzerlikler olsa da, her sahne ve her bölüm yeniden tasarlanıyor. ■



PS3

## RESISTANCE: FALL OF MAN

HEYECANMETRE

YÜKSEK POTANSİYEL !

>> Xbox 360'ın Gears of War'una Sony'nin cevabı sayılabilir Resistance. Bir FPS olarak fena gözüküyor, umarız üstüne bu kadar gidildiğine değer. ■



PS3

## VIRTUA FIGHTER 5

HEYECANMETRE

BAŞARILI BİR SERİNİN DEVAMI !

>> Virtua Fighter'in yeri ayrıdır. Daha farklı bir dövüş tekniğiyle, daha gerçekçi bir oynanış hissi verir VF. ■





# DUKE NUKEM NEVER

"Abi çok az kaldı, bitiyor. Sen şurada bekleyiver iki dakika."

Hazırlayan: Fırat Akyıldız

**Y**ıl: 1996... Sinan 20, Burak 21 yaşında, bense 16 yaşındayım. Her şey çok farklı... Sinan daha Level'a girmemiş. Burak halen okuyor ve gelişimini daha tamamlamamış; kafası normal sayılabilecek ebatlarda. Bense birkaç ay sonra is hayatına atılacağım. 90'lar, 80'lerin garipliklerinden halen izler taşıyor. Kaygısızlar, yetersiz teknik donanımıyla yayında; Kültigin, Alper ve Kürsat'ın kabusu çevreye dehşet saçıyor... İnsanlar mIRC ile günün ilk ışıklarına dek chat yapıyor, birbirlerine "A/S/L?" gibi anlamsız sorular soruyorlar... Metallica'nın Black albümü sadece altı yıl

geride... En önemlisi, daha kimse "Oha falan" olmamış. Her şey çok farklı... Her şey çok daha saf... Ve 3D Realms, Duke Nukem Forever'in üzerinde çalışmaya başladığını resmen duyuruyor. Yer yerinden oynuyor... Herkes bir kez daha Duke'la karşılaşacağı, bir efsanenin yeniden doğusuna tanık olacağı için çok heyecanlı... İnternette yeni Duke hakkında yazılar yazılıyor, oyun dergileri hemen hemen her ay Duke'tan bahsediyor, heyecan artıyor... Sonra bir anda... Duke'un sesi kesiliyor. Oyun hakkında haber çıkmaz oluyor, tayfa inzivaya çekiliyor ve yayıncıdan oyunun çıkış tarihi konusunda o efsane açıklama geliyor: "Bittiğinde çıkacak!"

Ama Duke Nukem Forever bitmek bilmiyor. Aradan yıllar geçiyor, yurttan ve dünyada çarpıcı gelişmeler yaşanıyor. Politikada, sporda, yaşamda... Her şey değişiyor. 11 Eylül dünyayı sarsıyor, savaşlar bitiyor, yeni savaşlar çıkıyor, Galatasaray UEFA Kupası'nı kazanıyor... Ama Duke Nukem Forever çıkmıyor. Peki, Duke Nukem Forever duyurulduktan sonra neler değişti, neler yaşandı, bilmek ister misiniz? Yaklaşın... Hayır, o mesafeden dergi okumak adamı saşı yapar, biraz uzaklasın. Tamam, başlıyoruz.

## OYUN DÜNYASINDA OLANLAR

### 19 yeni Final Fantasy oyunu çıktı.

Ana oyunlar:

Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, Final Fantasy IX, Final Fantasy X, Final Fantasy X-2, Final Fantasy XI

Cep telefonu oyunları:

Before Crisis: Final Fantasy, Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, Dirge of Cerberus: Lost Episode

Final Fantasy Tactics Serisi:

Final Fantasy Tactics, Final Fantasy Tactics Advance

Crystal Chronicles Serisi:

Final Fantasy Crystal Chronicles

Yeniden Yapılan Oyunlar:

Final Fantasy Collection, Final Fantasy Anthology, Final Fantasy Chronicles, Final Fantasy Origins, Final Fantasy 1 & 2: Dawn of Souls, Final Fantasy III DS

**Level'in yorumu:** Her versiyonu yeni bir "final" olmasına karşın 20'ye yakın Final Fantasy oyunu çıkarılmış. Diğer yandan, Duke Nukem, "Forever" olmasına karşın 97'den bu yana rakip ağırları hiç sarsamamış.

### 11 yeni Grand Theft Auto oyunu çıktı.

Grand Theft Auto, GTA Gameboy Color, GTA London 1969, GTA London 1961, GTA 2, GTA 3, GTA: Vice City, GTA: San Andreas, GTA Advance, GTA Liberty City Stories, GTA: Vice City Stories

**Level'in yorumu:** Sanki Tony ve CJ, kendilerine rakip olabileceğini düşündükleri için Duke'ü araya alıp tekme tokat dövmüşler. Ne var ki bu saldırı karşısında Duke soğukkanlılığını korumuş ve piyasaya çıkmamakta direnmiş.

### 16 Sims oyunu çıktı (ıvır zıvır ek paketleri sayarsak bu sayıyı ikiye çarpmamız gerekir)

The Sims 1: Sims, Livin' Large, House Party, Hot Date, Vacation, Unleashed, Superstar, Makin' Magic, The Sims Online,

The Sims 2: Sims 2, University, Nightlife, Open for Business

The Sims (Konsol için): Sims Bustin' Out, The Sims 2, The Urbz: Sims in the City

**LEVEL'in Yorumu:** Duke'un duyurulması EA'yi de harekete geçirmiş olacak ki art arda onlarca The Sims oyunu piyasaya çıktı. Buradan EA'in yıllar boyunca o anı beklediği sonucuna varabiliriz. Duke'un duyurulduğu anı...



## DÜNYADA YASANAN DİĞER GELİŞMELER

Dört ulus nükleer silah ele geçirdi.  
19 savaş başladı.  
Beş savaş sona erdi.  
509.373.306 insan öldü ve 661.373.082 in-  
san doğdu.  
7 güneş ve 8 ay tutulması yaşandı.  
ABD uzaktan kumandayı elinden bırakıp  
TV'nin yanına yaklaştı, "teröre karşı savaş"  
terörü arttırdı, "demokrasi için savaş", de-  
mokrasiyi ve insan haklarını öldürdü.

**LEVEL'in Yorumu:** Duke Nukem Forever, kı-  
yametin habercisi olabilir.

## TÜRKİYE'DEKİ GELİŞMELER (KARISIK)

Roger Waters Türkiye'ye geldi.  
10 yıl önce rock müzik "satanist müziği"  
olarak gösteriliyordu, ama şimdi çok popü-  
ler.  
Galeriler, sergiler, müzeler (İstanbul Mo-  
dern & Sabancı & Pera); sinema ve müzik  
festivalleri, rock festivalleri... Kültür haya-  
tımız renklendi.  
Zenginle fakir arasındaki uçurum akıl al-  
maz bir boyuta vardı.  
Krizler birbirini kovaladı.  
Borçlar katlandı.  
Level yoktu, artık var.  
Onlarca BBG ve benzeri program yayınlan-  
dı.  
Tülin ve Caner Türkiye'ye dert oldu.  
Eurovision'da ilk kez bir Türk sanatçısı,  
Sertab Erener, birincilik kazandı.  
Metal müziğin kralları; Manowar, Yedikule  
Zindanları'nda, yağmur ve şimşekler eşli-  
ğinde unutulmaz bir konser verdi, yer gök  
inledi.

## DUKE NUKEM FOREVER'İN YAPIMINDAN DAHA AZ ZAMAN ALAN ŞEYLER

The Beatles'ın kuruluşu ve dünya çapında defa-  
larca turneye çıkması.  
Led Zeppelin'in yedi albüm, dokuz single yayın-  
laması ve dünya çapında 27 turne düzenlemesi.  
Wright Kardeşler'in ilk uçağı tasarlaması ve  
uçurması.  
İzafiyet Teoris'i'nin bulunması.  
Birinci ve İkinci Dünya Savaşı.

LEVEL'in Duke Nukem Forever adına savunması:  
Duke Nukem Forever karmaşık bir oyun, işçiliği  
fazla; yapımı zaman alıyor.

## DUKE NUKEM FOREVER'İ HATIRLAYALIM

Yer: Area 51, Nevada civarı... Duke'un ezeli düş-  
manı Dr. Proton, Las Vegas'ı yerle bir etmiş, Area  
51'in kontrolünü ele geçirmiş ve bir uzay gemisi-  
ni çalmıştır. Proton, uzaylılarla iletişime geçmek  
için bu uzay gemisini kullanmış ve yeni ordusuyla  
Las Vegas'ı istila etmiştir. Vegas'ı geri almaksa  
tabii ki Duke'a kalmıştır...  
Kalmıştır kalmasına ama 10 yıla yaklaşan yapım  
aşaması yüzünden Duke'u yeniden kontrol ede-  
bilmiş değiliz henüz. Yapımına başladığından  
bu yana uzun bir zaman geçtiğinden, her özelli-  
ği gibi Duke Nukem Forever'ın oynanış sistemi  
de eskidi. Çünkü Duke Nukem Forever duyurul-  
duğunda basit shooter'lar vardı, dünya henüz  
Half-Life gibi düzgün senaryolu, üstün yapay ze-  
kalı bir oyunla tanışmamıştı ve bu yüzden "Kar-  
sına çıkana vur" mantığıyla oynanan oyunlar  
oyuncular için "zararsızdı". Anlayacağınız, Duke  
Nukem Forever'ın oynanış sistemi oldukça basit  
kaldı günümüz oyunlarının yanında. Tek ama-  
cınız elinizdeki silahlarla uzaylıları öldürmek. El-  
bette, eğer oyun tamamlanabilirse, bu eylem



eğlenceli bir şekilde bize sunulacak. Ta-  
bii ki Duke esprî anlayışından bir şey  
kaybetmediyse...

Yeni oyundaki önemli farklılıklardan bi-  
riyse kullanılabilir araçlar; Vegas sokak-  
larında bir Harley Davidson kullanma  
şansı yakalayacağız. Ya da bir çölü aksak  
bir eşekle geçme şansı... Haklısınız, bu  
şans kapsamında değil. Ama Duke da  
normal bir oyuna dahil değil.  
Duke Nukem Forever, teknik açıdan da  
çok tartışılan bir oyun oldu. Yapımına  
Quake (evet, Quake 1) motoruyla başla-  
nan oyun için son olarak Unreal (evet,  
Unreal 1) motorunda karar kılındı. Tabii  
ki bugün için Unreal motoru da çok ge-  
ride... Yapımcılar yeni bir grafik motoru  
için yeni oyunların çıkmasını bekliyor  
olmalı. Mesela bir Half-Life 3 motoru  
iyi giderdi Duke Nukem Forever'a, ne  
dersiniz?



**KAYNAK:** <http://duke.a-t3.net/>



## Yayınlanan diğer oyunlar

MegaMan evreninde geçen 75'ten fazla oyun, Star Wars evreninde geçen 50'den fazla  
oyun, Dance Dance Revolution serisi, Pokemon serisi, Unreal ve Unreal Tournament  
serisi, Quake 2, 3 ve 4, Tony Hawk serisi, Duke Nukem Forever'dan 10 gün önce  
yapımına başlanan Daikatana, Max Payne ve devamı, Half-Life, Half-Life 2, Counter  
Strike serisi, Thief serisi, Black Isle'in kapanmadan önce yayınladığı yedi oyun, The  
Elder Scrolls III: Morrowind ve IV: Oblivion, 3D Prince of Persia oyunları, Wolfenstein  
dahil olmak üzere İkinci Dünya Savaşı temalı yüzlerce oyun, iki eklentisiyle beraber  
Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, Jade Empire ve WoW...

**LEVEL'in Yorumu:** Ohannesburger!

## YENİ ÇIKAN OYUN SİSTEMLERİ

Microsoft Xbox, Microsoft Xbox 360, Nintendo GameCube, Gameboy Advance,  
Gameboy Advance SP, Gameboy Micro, Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Sega  
Dreamcast, Sony PSone, Sony PlayStation 2, İnce PlayStation 2, Sony PSP

... Ve Amerika'da, tüm konsollarda yayınlanan 5000'e yakın oyun, toplamda  
350.000.000'dan fazla konsol satışı.

## POP KÜLTÜRÜ

Duke Nukem Forever'ın yapım süreci Britney Spears'ın tüm kariyerini kapsıyor.  
Colin Farrell'in kariyeri 1997 yılında başladı.  
Bullet Time sistemi sinema ve oyun sektöründe kullanılmaya başlandı.  
Altı Harry Potter kitabı ve dört filmi yayınlandı.  
Stephan King, 16 yeni roman yazdı.  
13 Ağustos 1997'de South Park'ın ilk bölümü yayınlandı.  
Survivor programı 12 sezon boyunca yayınlandı.

**LEVEL'in Yorumu:** Oyun piyasasında umduğunu bulamayan Duke, oyun işini bırakıp  
müzik işine girmeli. Britney Spears'la ortak bir çalışma fena olmaz hani.



■ GTA dokuz yıl içinde bu denli büyük bir değişim geçirirken, Duke Nukem Forever hala ortalarda  
yok. İlk ekran görüntüsündeki polislerin azmi de dikkatimizden kaçmıyor elbette.



Kutsal bir savaş, iki büyük  
tarikat ve gizemli bir savaşçı...  
Tarihin derinliklerinden  
yeni bir efsane doğuyor!

Çıkış Tarihi  
Mart 2007  
Yapım Ubisoft  
Platform PS3, Xbox 360

### "ASSASSIN" KELİMESİNİN KÖKENİ

"Assassin", haçlı seferleri zamanında ortaya çıkmış ve batı dillerine Arapça'dan geçmiş bir kelime. Hikâyesi, gizli bir örgüt olan Hashasi Tarikatına dayanmaktadır. Ancak "El Dhava-i El-Cedidah" (Yeni Doktrin) ismi ile kurulan bu örgütün nasıl "Hashasi" olduğu, oradan da nasıl "Assassin" olarak batı dillerine geçtiği hakkında kesin bir görüş yok. Ancak en bilinen rivayetler:

- "Hashasi" kelimesinin, tarikat mensubu fedailerin suikastlardan evvel hashas kullanmasından ileri geldiği;
- Halk arasında bu soğukkanlı fedailerin, suikastları ancak hashas alarak yapabileceklerine inanılmasından ortaya çıktığı;
- Kurucusu Hassan Sabbah'ın sözlerinin ve vaatlerinin inanları arasında hashas kadar etkili olması;
- Kelime kökeninin "Hashasi" değil, "Hassanin" olduğu ve bunun örgütün kurucusu Hassan Sabbah'ın takipçileri anlamına geldiği iddia edilir.

# ASSASSIN'S CREED





“Çöl şehrinde gün batımı huzur verir insana. Doğanın resminden de-  
ğil, daha çok insanların ufak tablolarındandır bu huzur. İlk önce  
pazar yerindeki kalabalık yavaş yavaş dağılmaya başlar. Gün or-  
tasında, hiç bitmeyecekmiş gibi gelen o insan seli durulur, orta-  
lık tenhalaşır. Kadınlar, pazar yerinde son alışverişlerini yaparlar. Ye-  
mekler çoktan hazırdır. İnsanlar evlerine çekilmeye başlar. Tenhalaşan  
sokaklarda bir tek demircilerden yükselen örs sesleri yankılanır. Akşamın  
serinliği demir fırınları başındaki demircilere gülümser ve sahra demirci-  
si, kızgın demire bir defa daha vurur, bir defa ve bir defa daha... Birkaç  
saat sonra şehrin kapıları kapanacaktır. Son tüccarlar çoktan şehre  
ulaşmıştır. Doğu kapısının üstünde yanan meşalelerin ışıkları şehrin di-  
ğer ucundan görülmeye başlar. Günün son yemeği için tüm alleler avlu-  
larda toplanır. Bu sırada bir kadın pencereden çocuklarına seslenip, eve  
gelmelerini işaret eder. Hava giderek soğumaktadır. Güneş bu çöl şeh-  
rini terk ederken kuzey kapısında bir yabancı belirir. Nöbetçi bağırır,  
“Kimsin?”... Beyazlar içindeki yabancı, hafifçe kafasını yukarı kaldıra-  
rak cevap verir, “Altair”...



■ Akka işgal edileli birkaç hafta  
olmuş, etrafta savaş kalıntıları  
ve biz geliriz...



# HALKIN ALTAIR'E TEPKİLERİ

Altair bir grup sövalyeden kaçıktır. Hemen önündeki sokağı belli bir insan güruhu kaplamıştır. Hiç tereddüt etmeden güruha doğru koşar...

a. Destek olurlarsa: Kalabalık Altair'i aralarına alacak ve onu soran askerlere alakasız bir yere doğru gittiğini söyleyecek.



b. İlgüstek olurlarsa: Altair gene kalabalığın ortasına atlar ancak açıkta kalır. İnsanların anlamsız bakışları ve askerler yetiştir!



## YETİM TOPRAKLAR

Bundan üç sene evvel Prince of Persia: Sands of Time bitmez bitmez oyunu yapan Ubisoft Montreal ekibi yeni bir proje arayışına girdi. Prince of Persia çok tutmuştu ve serinin iki oyunu daha sevenleriyle buluşacaktı ancak Ubisoft'un da bildiği gibi hiçbir seri sonsuza kadar süremezdi. Yeni fikirler ortaya konmalıydı. Düşündüler, uzun toplantılardan sonra izleyecekleri yolu buldular. Prince of Persia serisinin bu kadar tutmasının nedeninin, içerdiği mistizm ve doğru efsaneleri olduğu fikrine vardılar. Daha mistik ve daha gizemli efsaneler aramaya başladılar, biraz da ciddi ve derin olmalıydı. "Project Assassins" bu temellerle ortaya çıktı. Zamanla yeni nesil konsollar belirledikçe daha iddialı fikirler ortaya atılmaya başlandı. Başlarda çekinerek "Daha gerçekçi olsun" diyen ekip, yeni nesil konsolların gücünü gördükçe "Neden olmasın?" der hale geldi. Fikirler birbirini kovaladı, ofiste geçen yorgun geceler gündüzlere karıştı. Aradan iki buçuk seneyi aşkın bir süre geçmişti ve Ubisoft'un yeni prensi artık son şeklini almıştı. Ve 2006 E3 fuarında Assassin's Creed'in açıklanma zamanı gelmişti.

## SONSUZ BİR SAVAŞ

Ubisoft, Prince of Persia serisinden çok daha ciddi bir hikâye ile karşımıza çıkıyor. Hem de Haçlı Seferleri ve Hıfşası Tarikatı gibi iki ağır konuya. Kudüs'ü fetheden Selahattin Eyyubî'ye karşı III. Haçlı seferi hazırlanır. Milattan sonra ııı yazında haçlıların ilk ko-

lu Kutsal Topraklar'a ulaşır ve bir kıyı şehri olan Akka'yı ele geçirir. O dönemdeki Hıfşası lideri Sınan tarafından, Suriye'deki Masyaf kalesinde bulunan Altair adında bir fedai haçlılarla savaşmak üzere görevlendirilir ve hemen Akka'ya gönderilir. Görevi ise öldürebildiği kadar Haçlı öldürüp, en az kayıpla Haçlılar'ı yıldırmaqdır. Bunu da ilk önce basit subaylara halkın önünde vahşi saldırılar yaparak, zamanla daha üst düzey komutanlara gizli ama etkili suikastlar düzenleyerek yapacaktır. Ya da en azından biz böyle zannediyoruz. Çünkü Ubisoft bu konuda ser verip sır vermez bir tavırla sadece şunu söylüyor: "Bu, çok büyük bir hikâyenin başlangıcı".

Assassin's Creed gizlilik ve taktik öğeleri içeren bir aksiyon oyunu. Öncelikli amaçlarımız; hedefi tespit etmek, suikast düzenlemek ve kaçmak. Hedefi tespit etmek çok önemli. Çünkü elinizde kurbanınızın isminden başka hiçbir şey olmayacak. Hedefi elimizdeki sınırlı bilgilere dayanarak halkın içinden seçmek ve fark ettirmeden yanına yaklaşmak zorundayız. Hedefimizi ya çatılardan gizlice ya da halkın arasına sızarak fark edilmeden takip edebiliriz. Ama amacımız hedefi öldürmek olduğu için bundan daha fazlası gerekiyor. Çünkü en uygun zamanı, yeri ve şekli önceden planlamalıyız. Bunun için hedef hakkında daha fazla bilgi toplamalıyız. Alışkanlıkları nelerdir? Ne zaman, nerele-re gider? Kimlerle konuşur? Bu soruların cevaplarına ya hedefimizi takip ederek ya da etraftaki NPC'lerle iyi ilişkiler kurarak ulaşacağız. Karşımızda, gerçek karakterlerle dolu, yaşayan bir şehir olacak. Bunlar göz önüne alındığında Assassin's Creed, Prince of Persia temposunda, Hitman ve Splinter Cell temasında bir harmandan çok Elder

Scroll's Oblivion gibi daha derin ve özgürlüklü bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Tabii daha az etkileşimli ve rol yapma öğeleri içermeyen bir şekilde.

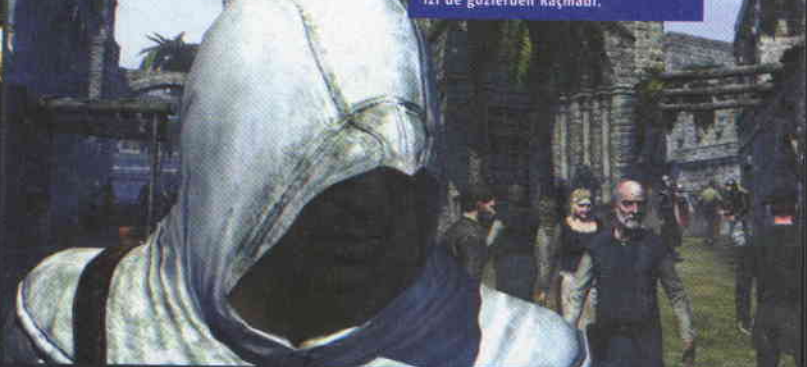
## YAŞAYAN, CANLI ŞEHİRLER

Oyun çoğunlukla Akka, Şam ve Kudüs şehirleri ve bu şehirlerin arasındaki bölgelerde geçecek. Şehirlerarası yolculuklarda at kullanabileceğiz. Yollarda tıpkı Oblivion'da olduğu gibi vahalar, çiftlikler ve köşkler olacak. Gizemli çöl şehirleri kadar şehir dışındaki bu küçük yerlerde de bizi bekleyen onlarca hikâye ve tuzak olacak. Şehre varıp attan indiğimizde karşımıza keşfedilmeye değer, dopdolu bir şehir çıkacak. Scimitar motoru, oyunda 60'ı aşkın NPC'yi aynı anda, detaylı olarak görmemize imkân tanıyor. Ama Ubisoft'un asıl iddiası karşımızda "yaşayan, birbiri ile etkileşimli ve yapılanları unutmayan bir şehir" olduğu. NPC'ler acıkacak, susayacak, pazara gidecek, günün belli saatlerinde şehrin meydanında toplanacak, belli saatlerinde ise evlerine çekilecek. Alışveriş yapacak, diyaloga girecek, birbirlerini soya-cak, hatta öldürecek. AC ekibi, özellikle yapay zekâ ve onun karakteristik özellikleri üzerine odaklanmış durumda. Ellerin-den geldikince gerçekçi bir oynanış sunmak istiyorlar. En basit şekliyle amaçlanan, yapay zekânın siz ona nasıl davranırsanız ona göre bir tepki vermesi. Bu sizin hiç beklemediğiniz şekilde de meydana gelebilir. Mesela şehre geldiniz ve gi-

■ Stratejik bir noktadan olan biteni izlemek ve durum değerlendirmesi yapmak lazım.



■ Altair'in beyaz başlığı bir kartalı andırıyor. Ayrıca sağ dudagındaki yara izi de gözlerden kaçmadı.





rişte iki haydudun bir kadına saldırdığını gördünüz. Olaya müdahale edip kadını haydutların elinden kurtarıyorsunuz. Sonra beklenmedik bir şekilde kadın şehirdeki rahiplerle sizi tanışıyor ve bu cesaretiniz rahipler arasında takdir toplamaya başlıyor. Zamanla şöhretiniz dilden dile yayılıyor. Ufak bir ayrıntı değil mi? Ama Assassin's Creed de bu tür ayrıntılar çok önemli.

## ŞÖHRET PARA İLE KAZANILMAZ

Yeterli bilgi edindikten sonra planlı suikast aşaması başlıyor. Burada önemli olan, hasminizi öldürmekten çok, nasıl öldürdüğünü. Çünkü fedai olarak amacınız, Haçlıları psikolojik açıdan yıldırmak, sakın unutmayın. Hatta bazen şöhretiniz, cinayetlerden çok daha etkili olacak. Ölen her düşmanla birlikte hikâye daha da ilerleyecek ve bazı sis perdeleri aralanmaya başlayacak. Ancak her bölüm ille de bir cinayetle sonuçlanmak zorunda değil. Ustaca planlanmış bir korkutma ve tehdit görevi de en az bir cinayet kadar etkili olabilir (mesela soylu bir şövalyeyi uyurken yastığına hancılar tehdit mesajı saplayıp gizlice kaçmak). Bazen de hırsızlık görevleri atacağız. Çaldığımız paraları fakir halka dağıtıp şöhretimize yeni anlamlar katabileceğiz. Bunların hepsi halkın gözünde gözü kara, acımasız bir katil ya da karizmatik bir özgürlük savaşçısı olabilir için...

Suikast öncesi bilgi edinmek ne kadar önemliyse, suikast sonrası kaçmak da o kadar önemli. Assassin's Creed'de, Altair'in kalabalığın içinde nazikçe ilerleyip, hedefini sessizce öldürdükten sonra gene aynı sığukkanlıkla ortadan kaybolması da mümkün, kalabalığı ite kaka ilerleyerek, paldır küldür hedefini öldürdükten sonra duruma uyanan muhafızlarla dövüşerek kaçması da. Ayrıca koşarak, insanları iterek etrafı dağarsanız hedefinizi yaklaşmanın garantisi yok. İhtiyacınız insanlara karşılık verebilir, hatta kılıcınızı çekebilir. Yaşanan arbede sırasında da he-

definiz çoktan gözden kaybolacaktır. Oysa sessizce yaklaşırken, insanlara omuz atsanız bile günlük işlerine devam edeceklerdir. Hadi diyelim bir sivil size kılıcını çekti ve siz de onu hakladınız... Peki şimdi ne olacak? Koşarak oradan uzaklaşacaksınız. Hem de peşinize bir sürü askeri takarak... Kenardan beyaz cüppeli bir rahip grubu çıkabilir ve size yardım edebilirler. Hani şehre girerken kurtardığınızı kadın vardı ya, namınız rahipler arasında yayılmış ve size yardım etmek istemişler. Biz de yardımlarını geri çevirmeyip ortalarına girip başımızı önümüze eğiyoruz ve pazar ayıninden çıkan diğer rahiplerin arasına karışıp bu günlük kelleyi kurtarıyoruz.

## İNSANLARLA İYİ GEÇİNMEK

Gördüğünüz gibi oyunda ciddi bir sosyal ağ olacak ve bu ağ size bir gizlenme ve kaçış sisteminin kapılarını açacak. Yazının başından beri üstüne basa basa "yaşayan bir şehir" ve "nam" kelimelerini vurgulamamızın sebebi de bu. Damlarda gezerken ya da askerlerden kaçarken halkın size vereceği tepkiler onlarla aranızdaki ilişkiye bağlı olacak. Buna göre işler kolaylaşabilir de daha da zorlaşabilir de. Bunun ciddi sonuçlarını en çok, şehrin en kalabalık sokaklarında anlayabileceğiz.

Kalabalıkta herkes çok çabuk kaybolacağını zanner ama üzerlerine doğru koşarak yaklaşan birine ne tepki verecekleri de gene kalabalığın inisiyatifindedir. İsterse aralarından geçip gitmesine izin verir, isterse yolu kapatır ve olduğu yerde kalakalırınız. Kalabalığın içindeki insanlar sizin nereye gittiğinizi soran askerlere doğruyu da söyleyebilir, yalan da... Halkı yanınıza çekmek pek çok taktik avantajı sağlarken, halkın öfkesini kazanmak işleri oldukça zorlaştıracak. Onlara kötü davranın, iten, saldırın, tehdit edin. İlk önce tüm bakışlar size çevrilir, sonra birisi askerlere haber verir. Hatta birisi sizin üzerinize yürür. Tabii ki herkes damlarda yürüyen bir adama, askerlerden kaçan bir katile tepki verir ama bunun hangi şekilde olacağına ancak sizin onlarla kurduğunuz ilişkiler şekil verebilir.

## ÇÖL KARTALI

Bir çöl şehrinde dedikoduları ya kadınlardan, ya hancıdan, ya dilencilere, ya da fahişelerden öğrenirsiniz. Namınız da bu dedikodular aracılığı ile yayılır. AC şehirlerinde de durum aynı. Dilencilere belli aralıklarla vereceğiniz altın kesecikleri size bazı kapıları açabilir. Ya da düşmanlarınızdan kaçarken kalabalık yaratarak daha rahat kaçmanızı sağlayabilir, hatta düşmanlarınıza taş dağı atabilirler.

İsterseniz biraz da yeni kahramanımız Altair'den bahsedelim. Altair, Arapça "uçan kartal" anlamına gelen bir isim. Kahramanımız ismine yaraşır bir şekilde duvarlara tırmanabiliyor, damlardan atlayabiliyor, sokakların üzerindeki tahta çıkıntılar üzerinde gezabiliyor. Altair'in bu hareketleri, günümüzde İngiltere ve Fransa'da hayli popüler olan Ekstrem spor "Serbest Koşu"dan esinlenilmiş. Şehir içindeki binaların tepesinde yapılan bu spor, hayli tehlikeli. Duvarlarda yürümek, bir damdan diğerine atlamak, düşmek, yuvarlanmak, hepsi

## UBISOFT'UN GİZLEDİKLERİ

Siz bunu bizden duymuş olmayın, ama oyunun yüzde 10'luk bir kısmı günümüzde, hatta gelecekte geçecek. E3'te Sinan'ın da katıldığı, az sayıda basına özel olarak izletilen gösterimin sonunda "Game Over" yazısı çıkıyor ve kahramanımız gözünden uyanışı görüyoruz. Camın arkasındaymış gibi duran, belirsiz bir kadın suratı da bize "hoş geldin" diyordu.

Dikkat ederseniz oyunun resmi sitesinde kahramanımızın resmi arada gidip geliyor. Hem oyunun tanıtım videosunda, hem de sitesinde gen simgeleri görülebiliyor, ayrıca video parazitleri ve tuhaf elektronik efektler dikkat çekiyor.

Diğer bir konu ise Assassin's Creed'in bir üfleme olarak hazırlanması. Hatta bunlardan birinin gelecekte geçeceğine dair durumlar bile aldık.

Altair karakterinin geçmişi ise tam bir muamma. Pek çok spekülasyon var ama şimdilik izleyip görelim...

bu sporun içinde. Yoğun akrobasi içeren bu sporu Altair 1191'in Akka'sında hayatta kalmak için kullanacak. Ayrıca Altair'in "Assassin's Intuition" (suikastçı sezgisi) gibi özel bir yeteneği olacak. Bu yetenek sayesinde uzaktaki damdan hedefini izlerken tıpkı bir kartal gibi görüşü değişecek ve çok yakındaymış gibi olayları görebilecek.

## PRENSDE BİLE YOK BÖYLESİ

Dövüş sistemi ise hayli gerçekçi. Kahramanımızın bir sağlık barı yok ve kolayca yara alabiliyor. Ancak bununla birlikte elindeki silahla savunma yapabiliyor, bloklar koyabiliyor ve tek bir ölümcül darbe düşmanını etkisiz hale getirebiliyor. Bu dövüşlerin tümü de oldukça gerçekçi geçecek. Zira Montreal ekibi Prince of Persia'da 800 karakter animasyonu kullanırken, Assassin's Creed'de 4.000 kadar animasyon kullanmış. Hareket çeşitliliğini varın siz düşünün. Ama bir konsol oyunu olmasına ve bu kadar zevkli dövüşler içermesine rağmen AC'nin bir multiplayer modu ne yazık ki olmayacak.

Kutsal topraklardan ve Assassin's Creed'den haberlerimiz şimdilik bu kadar. Yaratıcı hikâyelere ve yeni nesil konsollara bu kadar açken Assassin's Creed bizim iştahımızı ve merakımızı iyice arttırdı. Tüm oyun severlere sabır diliyoruz... ■

■ Her durumda saldırabilmek fedaimizin en büyük özelliği.

■ Ne bu tripler... Hayret bir sey.



## Bilen Adam

### GERÇEK ZEKÂNIN YÜKSELİŞİ

Zor bir çatışmadan sonra nihayet NOD Temple'a ION Cannon Beacon'ı yerleştirdim ve nefes nefeseyim. Beacon biplemeye başladığında Stealth Tankla bir yerlere doğru gitmekte olan Tuğbek ve birisi daha binaya koşturmaya başladılar. Eğer istesem kaçabilirdim ama o zaman işaretleyiciye ulaşım ION Cannon saldırısını durdurabilirlerdi. İşte, ön kapıdan girdiler! Kulaçkaya yatan tavuk gibi beacon'ın üstüne çömeldim ve rampadan ilk çıkan kafaya saydım... Tuğbek'in yanındaki kimdi hatırlamıyorum, pek iyi olmadı sonu. Onun ölüsünün üstünden bir el bombası geldi bana doğru. Tuğbek tam bir gerilla gibi savaşır demiş miydim? Tabii ben bunu beklediğim için yerimi değiştirmiştim (biplemeler artık iyice tizleşt). Tuğbek'e kendil ilacından bir doz da ben gönderdim ve BAM! Nasıl olduysa yedi! Geri dönüp koşturmaya başlıyorum ve NOD üssünün camlarını tarayıp indiriyorum aşağı. Belki ikinci kattan atlasam kurtulabilirim... Tam bu sırada, gökten ince bir ışık huzmesi dolaşmaya başlıyor önümden. Hayır, cennetten inen bir melek değil. Sadece 20 saniyelik geri sayım bitti ve yörüngeden 5 bin derece sıcaklığında Ion Cannon plazması iniyor NOD Temple'a... Sanal bedenim NOD üssüyle birlikte buharlaşıp, gökyüzündeki büyük Spectator noktasına doğru yükselirken kendi kendime "Ulan B.A.!" diyorum "Yine yaptın yapacağını."

Bir oyunun grafikleri, yapay zekâsı, hatta oynanışı yavan olabilir. Ancak en yavan oyun bile kafa birkaç kişiyle oynadığınızda inanılmaz bir zevk yumuşağına dönüşebilir. C&C Renegade'in tek kişilik oyunu ne kadar kuru bir tecrübeydi. Ama multiplayer'da öyle atraksiyonlara girdik ki ne grafik, ne yapay zekâ kalırdı. Oynanış, grafiklerden, yapay zekânın kısıtlarından sıyrılıp, birlikte oynadıklarınızın ne kadar yetenekli ve ne kadar yaratıcı ve eğlenceli olduğuna bağlanırdı.

Ne yazık ki çok az oyunun multiplayer zevkini yaşayabiliyoruz. Sadece CS, BF2 değil, bir simülasyonun, sıra tabanlı bir stratejinin multiplayer oynanışından da inanılmaz keyif alınabilir. Tabii yeterli emeği sarfetmeye hazır olmak şartıyla.

### OYUNDAN ZEVK ALMA REHBERİ

Basit ama nedense yapmadığımız veya gözümüzden kaçan ufak tefek operasyonlarla oyunlardan aldığımız zevki arttırabilirsiniz.

- Her fırsatta role-play yapın. Shoot'em'up oynarken bile o tepeden gördüğünüz minik uzay gemisi gibi hissetmeye çalışın kendinizi.
- Işık ve ses düzenini iyi ayarlayın. Hem oyun içi OPTIONS'dan hem de odanınızı. Ses/müzik oranısını da, hangisi atmosfere daha çok katkıda bulunuyor öğrendikten sonra değiştirmek iyi olacaktır.
- Telefonu kapatın veya oynadığınız oyun korku oyunuysa, açık tutup bilgisayarın hemen yanına koymak da iyi bir "hoplatıcı" olabilir.
- Grafikten çok arka plana atılsa bile ses gerçekten önemlidir. Eğer hoparlörleriniz iyi değilse, en azından iyi bir kulaklık edinin. Stratejilerde gerekmez belki ama F.E.A.R. oynarken atmosferi iliklerinizde hissedersiniz.
- Ve lütfen, o "yasak meyve" misali asla tıklamadığınız Multiplayer seçeneğine tıklayın. Oynayacak birisini bulamıyor musunuz? Girin [www.level.com.tr/forum](http://www.level.com.tr/forum) adresine, açın bir başlık ve multiplayer oynayacak birisini aradığınızı söyleyin. O kadar çok yardımsever kullanıcı var ki burada, mutlaka sizinle oynayacak veya yardım edecek birileri çıkacaktır. ■

## NE OYNASAK ?

### 2. DÜNYA SAVAŞI OYUNLARINDAN SEÇTİKLERİMİZ

#### BROTHERS IN ARMS SERİSİ / 2005 / Gearbox Software

MG42 üzerimize mermi yağdırırken, yanı başımızdaki bir askerin aslında bir can yoldaşı olduğunu gösteren ilk 2. Dünya Savaşı FPS'iydi Brothers in Arms. "Siper al, yandan sar, yok et" şeklindeki oynanışı bazen tekdüzeleşse de, çatışmaların gerçeklik hissi açısından benzersiz.



#### MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT / 2002 / EA

Yıllarca PS1'de ismini duyup da deneme şansına kavuşamadığımız bir oyunkun, o ünlü Omaha Beach çıkartmasıyla bir geldi ki hala o tank engellerinden seken mermiler kulağımızdadır. Daha sonra her 2.DS oyunu bir Normandiya çıkartması denedi ama hiçbiri Allied Assault'un verdiği hissi veremedi.



#### CALL OF DUTY SERİSİ / 2003 - 2005 / Infinity Ward

Allied Assault'u yapan ekibin çekirdeği ayrılıp kendi oyunlarını yapmakla en güzel kararı verdiler. Çünkü Call of Duty, 2.DS FPS'leri arasında en iyisiydi. Call of Duty 2'nin ise multiplayer modu tam bir zaman katilidir. Sürünerek kaçsanız bile kurtulamazsınız.



#### SUDDEN STRIKE / 2001 / Fireglow

Pirinç büyüklüğünde askerleri, küçücük toplara ve jiplere bindirip en ince gerçek zamanlı taktikleri uyguladığınız, zor bir oyundan Sudden Strike. Gerçekten çok iyi bir oyundu ve hala da öyle. İlk oyundan sonra birbirini kovalayan onlarca kopyası ve hatta Sudden Strike 2 bile ilk oyunun havasını yakalayamadı.



#### HEARTS OF IRON SERİSİ / 2003 - 2005 / Paradox Interactive

Close Combat gibi Wargame'lerin tür olarak oyun dünyasından çekilmesiyle, çok daha basit oynanışlı olan oyunlar yerini aldı. Ancak koca ülkenin politikasından en ufak birliğin yönetimine kadar ilgilenmek isteyen detay manyakları, aradıklarını fazlasıyla Hol serisinde bulabilirler. Göz ardı edilmemesi gereken ama kesinlikle rahatlamak için oynanmayacak bir oyundur.



#### SILENT STORM / 2004 / Nival Interactive

Yapımcısının sevgiye yoğunlaştığı her yerinden belli olan müthiş bir sıra tabanlı strateji idi Silent Storm. Küçük ama çok özel bir timi yöneterek Almanların üslerini başlarına yıkmanız gerekiyordu. Evet, kelimenin tam anlamıyla hem de... Çünkü attığınız her mermi ve bomba, etrafa kalıcı hasarlar veriyordu. Bir merminin SS subayının kolunu delip, arkadaki lokomotiften sektiğini ve kenardaki benzin tankına isabet edip ortalağı cehenneme çevirdiğini biliriz.



## ALTIN KLASİKLER

Hangi oyunlar zamanın aşımına karşı durabiliyor? 6 ay boyunca bu sayfadaki yerini kaptırmayan oyunlar, Level Altın Klasikler listesine girmeyi hak ediyor. Tam Altın Klasikler listesini LevelCD'sinde EXTRA bölümünde bulabilirsiniz.

### AKSİYON



**MGS 3 Subsistence (PS2 %95)**  
MGS serisinin üçüncüsü, 2 DVD'lik çok özel bir pakette, saatlerce izleyeceğimiz özel videolar, esas oyuna yeni birçok özellik ve multiplayer moduyla gerçek bir klasik.

### RYO



**TES4: Oblivion (PC %96)**  
Ve Oblivion Altın Klasikler'in beklediği bitiş çizgisine çok rahat bir şekilde ulaşıyor. Sadece bir rol yapma oyunu değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birisi.

### FPS



**HL2-Episode 1 (PC %90)**  
Hem bu kadar kısa, hem de bu kadar mükemmel bir oyun görmemiştik. Episode 1 için Valve'a şapka çıkartıyoruz.





# LEVEL ÖDÜLLERİ



## LEVEL KLASİK

Level klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.



## LEVEL HIT

Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da vereceğiniz paraya değerdir.



## LEVEL SHIT

Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan buca buca kaçmaktadırlar.

# DÜNYA'DA EN ÇOK SATANLAR

## PC

- 1- The Sims 2 ×
- 2- The Sims 2: Open for Business ○
- 2- LOTR: Battle for Middle Earth 2 ▼
- 4- World of Warcraft ○
- 5- Football Manager 2006 ○
- 6- Star Wars Empire at War ×
- 7- The Sims 2: Nightlife ○
- 8- Elder Scrolls 4 Oblivion ×
- 9- Civilization 4 ▼
- 10- Rome Total War Gold Edition ★

## KONSOL

- 1- Dead Rising (Xbox 360) ★
- 2- Saints Row (Xbox 360) ★
- 3- Lego S.W. 2 (DS, GBA, GC, PS2, PSP, Xbox) ★
- 4- Test Drive Unlimited (Xbox 360) ★
- 5- Cars (PS2, GC, Xbox, DS, PSP) ▼
- 6- New Super Mario Bros (DS) ▼
- 7- Gangs of London (PSP) ★
- 8- The Sims 2 (DS, GBA, GC, PS2, Xb, PSP) ×
- 9- Animal Cros.: Wild World (DS) ▼
- 10- Madden NFL 07 (GBA, DS, GC, PS2, Xb, PSP, X360) ★

★ yeni × değişmedi ○ yükseldi ▼ düştü

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

# HANGİSİ BANA GÖRE?

Sisteminiz yerlerde mi sürünüyor? Tek bakışta bu ayki oyunlardan hangisini oynayabileceğinizi görmek mi istiyorsunuz? O zaman aşağıdaki listeye bir göz atın.

| OYUN                 | SAYFA | 800 x 600 | 1024 x 768 | 1280 x 1024 |
|----------------------|-------|-----------|------------|-------------|
| Broken Sword 4       | 50    |           |            |             |
| Call of Juarez       | 52    |           |            |             |
| Company of Heroes    | 32    |           |            |             |
| El Matador           | 40    |           |            |             |
| Faces of War         | 54    |           |            |             |
| Joint Task Force     | 46    |           |            |             |
| PacMan World Rally   | 49    |           |            |             |
| Pathologic           | 44    |           |            |             |
| Pro Stroke Golf 2007 | 49    |           |            |             |
| Sword of the Stars   | 42    |           |            |             |
| Warpath              | 48    |           |            |             |

| OYUN                 | SAYFA | 800 x 600 | 1024 x 768 | 1280 x 1024 |
|----------------------|-------|-----------|------------|-------------|
| Broken Sword 4       | 50    |           |            |             |
| Call of Juarez       | 52    |           |            |             |
| Company of Heroes    | 32    |           |            |             |
| El Matador           | 40    |           |            |             |
| Faces of War         | 54    |           |            |             |
| Joint Task Force     | 46    |           |            |             |
| PacMan World Rally   | 49    |           |            |             |
| Pathologic           | 44    |           |            |             |
| Pro Stroke Golf 2007 | 49    |           |            |             |
| Sword of the Stars   | 42    |           |            |             |
| Warpath              | 48    |           |            |             |

| OYUN                 | SAYFA | 800 x 600 | 1024 x 768 | 1280 x 1024 |
|----------------------|-------|-----------|------------|-------------|
| Broken Sword 4       | 50    |           |            |             |
| Call of Juarez       | 52    |           |            |             |
| Company of Heroes    | 32    |           |            |             |
| El Matador           | 40    |           |            |             |
| Faces of War         | 54    |           |            |             |
| Joint Task Force     | 46    |           |            |             |
| PacMan World Rally   | 49    |           |            |             |
| Pathologic           | 44    |           |            |             |
| Pro Stroke Golf 2007 | 49    |           |            |             |
| Sword of the Stars   | 42    |           |            |             |
| Warpath              | 48    |           |            |             |

ÇALIŞMAZ DÜŞÜK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR  
YÜKSEK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR OYUNDA BU ÇÖZÜNÜRLÜK YOK

## SPOR



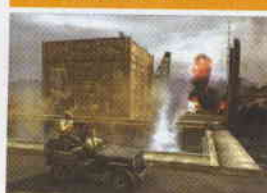
**Winning Eleven 10 (PC %96)**  
Serinin her yeni oyunu mutlaka Altın Klasik oluyor. PES 6 gelinceye kadar WETO futbol oyunlarının kralı.

## YARIŞ



**Project Gotham Racing 3 (XBox 360 %94)**  
Daha önce oynadığınız tüm yarış oyunlarından daha güzel grafikler ve sadece rüya arabalar. Polis yok, mod peşinde koşmak yok. 7 rakip, müthiş bir pist ve siz.

## STRATEJİ



**Company of Heroes (PC %97)**  
Homeworld ve Dawn of War serisinin yapımcısı olan Relic, gerçek zamanlı strateji türünü üçüncü kez yıkıp yeniden inşa ediyor. CoH, son yılların en iyi stratejisi.

## DEVASA ONLINE



ADAY YOK

## ADVENTURE



ADAY YOK



# COMPANY OF HEROES



## Orduya yazıl, bedava Avrupa tatili kazan dediler...

-Gel biz seni paraşütçü yazalım Jack?

- Paraşütçü ne ola ki çavuşum? Olunca ne oluyor?

- Ayda fazladan elli papel alıyorsun Jack, çocuk oyuncuğu, ne dersin?

- Yazalım çavuşum, elli papel elli papeldir!

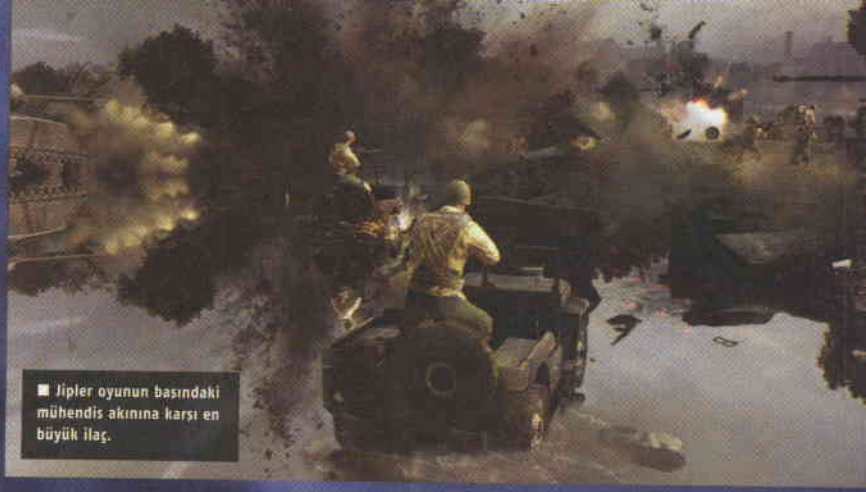
**1**943'te yapacak başka hiçbir iş bulamadığı ve ülkesi de savaşta olduğu için askere yazılmaya karar veren Jack'in hikayesi, aslında yirminci yüzyılda dünyanın herhangi bir yerinde, herhangi bir orduya katılmış olan onsekiz yaşındaki herhangi bir delikanlının hikayesidir. Jack sıradan bir gencodur, taşrada bir çiftlikte doğup büyümüştür. Büyük ihtimalle hayatında gördüğü en gelişmiş araç kasabada öksürüp tıksırarak dolaşan eski bir traktör, gördüğü en etkili silah ise babasının ilk savastan kalma Lee Enfield tüfeğidir.

Kaldı ki bu gariban tüfek te senelerce ge-yik vurmaktan bitap düsmüş, iki atışın birinde tıkanıp kalmayı adet edinmiştir.

Haliyle Jack'in B-17'ler ve Stuka'lar, Thompson'lar ve MG-42'ler, Tiger'lar ve Sherman'lar, alev makineleri, el bombaları, tahrip kalıpları, V2 roketleri, jet uçakları, fosforlu yangın bombaları, dev mermiler fırlatan obüs topları gibi şeylerden haberi yoktur. Jack insanların kaç farklı şekilde ölebileceğinden pek haber-



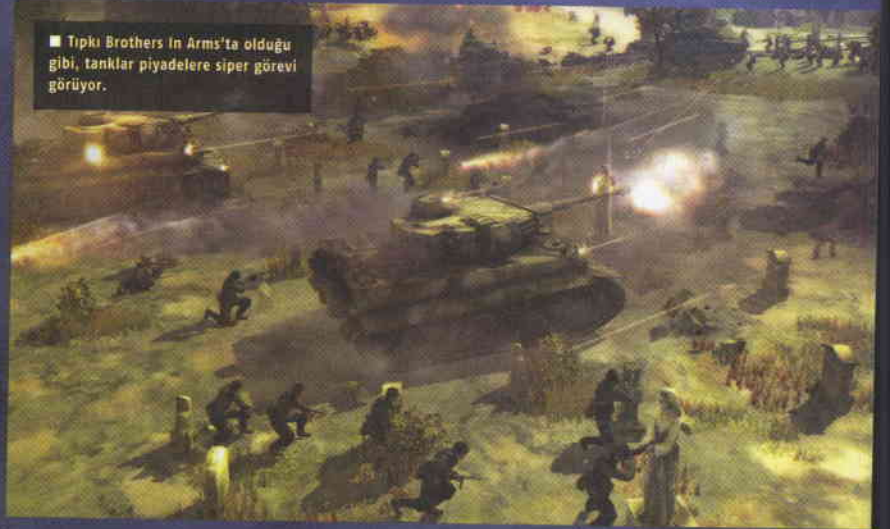




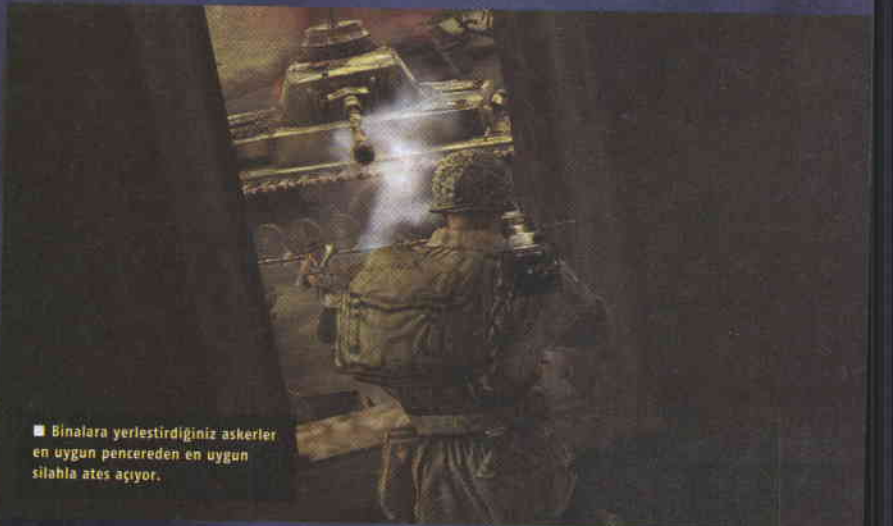
■ Jipler oyunun basındaki mühendis akınına karşı en büyük ilaç.



■ Etrafınızda pembe işaret fisekleri gördüğünüz zaman kaçın. Düşman topçusu üstünüze ates açtı demektir.



■ Tıpkı Brothers In Arms'ta olduğu gibi, tanklar piyadelere siper görevi görüyor.



■ Binalara yerleştirdiğiniz askerler en uygun pencereden en uygun silahla ates açıyor.



■ Bir strateji oyunu için inanılmaz ama oyunun grafikleri neredeyse Call of Duty 2 kadar iyi.



dar değildir. Ayrıca savaşın insanı ne hale sokabileceğinden de pek haberi olduğu söylenemez. Adolf'e fanatizm derecesinde sadık Waffen SS taburlarından ya da sırf haritada önemli gibi görünen bir kasaba enkazını ele geçirmek için kaç kişinin öleceğini hesap etmeyecek Amerikalı generallerden de haberi yoktur garibanın.

Jack'ın tüm bildiği asker karavasının hiç de fena olmadığı, sivilde kazanma şansı olmayan bir ücreti kazandığı, karşılığında da sabah aksam ensesinde ayı bağırtan eğitim çavusunun canını sıkılamaması gerektiğidir. Ama ne derler bilirsiniz: Yaşa ve öğren. Jack yaşayacak ve öğrenecektir. Bir geceyarısı izli mermilerle ısı ısı yanan Fransa göklerinde, bir parça bezin ucunda sallanmanın neye benzediğini öğrenecektir. Ağır makineli ateşinin kayaları ve insanları nasıl paramparça edebildiğini öğrenecektir. Yanan bir tankın içinde kısıp kalan insanların çığlıklarının neye benzediğini öğrenecektir. Ve bir ihtimalle, ölmenin neye benzediğini de öğrenecektir Jack...

## HAMMERS AND NAILS

Evet, biliyorum, İkinci Dünya Savaşı'ndan fenalık geldi, doğru mu? Demek istediğim, Omaha sahilinde kaç kişi kaybetti ki bu herrişer, ikibin mi, üçbin mi, nedir? 1945'te Almanya teslim olduğunda Avrupa'daki Amerikan askerinin sayısı yaklaşık olarak üçyüzbin kişiydi diye aktımda kalmış, bilmem ne kadar doğru. Öte yandan söyle dönüp bir bakıyoruz, 1915'te Gelibolu'da, ufak bir kara parçası üzerinde ve birkaç aylık bir sürede

ölenlerin sayısı yarım milyonu geçiyor. Yarım milyon insan! Tek bir cephede ve savaşın nispeten çok küçük bir bölümünde gitti bunlar.

Ama tabii Amerikalıların kalkıp bizimle ilgili bir oyun yapmalarını beklemek kerizlikten başka bir şey değildir. Bizim basımızdan geçenleri anlatmak bize düşer, başkasına değil. O yüzden yapılan her İkinci Savaş oyununda Johnson, Jack, Conti isimlerini görmek bizi şaşırtmamalı. Hayır, bizi asıl şaşırtması gereken şey, bilgisayar oyunlarının nasıl olup ta bu noktaya geldiğidir.

Sinan'la konuşurken bana dedi ki, "Topçu desteği kullanamıyorum be Berker'im, düşman da olsalar, heriflerin havaya uçuşlarını görmek içimi sızlatıyor!" Evet, Sinan gerçekten de bunu demiş olabilir. Ve ben ona pis bir sırıtsıyla "Topçu desteğinin dibine vuruyorum hacım, düşmanı hallaç pamuğu gibi atıyorum!" diye cevap vermiş olabilirim. Ama bu diyalog Sinan'ın yufkayla arasının iyi olduğunu, benim ise dikenli tel yiyen ve napalm işeyen bir manyak olduğumu göstermez. Gösterse gösterse, Company of Heroes'un nasıl da ince işlenmiş, çarkları yağlanmış, kromajları parlatılmış, alay teftişine hazır bir oyun olduğunu gösterir! Ve tabii bir de en iddialı ordunun bile istihkamcılar olmadan savaş kazanamayacağını gösterir.

## EYES AND EARS

Company of Heroes, görmeden inanılacak türden bir oyun değil. Evet, bu gerçek zamanlı bir strateji oyunu ve sonuçta altı üstü bir bilgisayar oyunu, yani abartacak bir durum yok, sessizce dağılın! Değil ama işte! Hmmm, bunu nasıl anlatsam? Bakın şimdi, Call of Duty ve Dawn of War tanışsalar, anlaşsalar, nikah masasına otursalar, kendilerine mutlu bir yuva kursalar ve üstüne bir de çocuk yapsalardı, işte o çocuğun adı Company of Heroes olurdu. Pek çok açından anne ve babasının özelliklerini taşıyan ama her ikisinden de çok ileride olan bir çocuk. Call of Duty'nin konusunu, hareketliliğini, grafiklerini, Dawn of War'un ise atmosferini, siddetini, taktik yeteneğini almış, ama ikisini de geride bırakacak denli gelişmiş bir yumurcak.

Kulağa tuhaf geliyor değil mi? Ama yapımının Relic olduğunu düşününce pek te şaşılacak bir şey değil bu aslında. Relic tıpkı bir zamanlar Blizzard ya da Westwood'un yaptığı gibi, pek çok yeni bakış açısı getirerek strateji oyunlarında devamlı yeni

sayfalar açıyor. Homeworld ile stratejiye üçüncü boyutu katmışlardı, Dawn of War ise bu türü içine düştüğü tank basıp gönderilen oyunlar olma konumundan çıkarmıştı. Company of Heroes daha da ileri gidiyor. Alışılmış strateji oyunu öğelerini yenileriyle harmanlayıp inanılmaz bir oyun olarak karşımıza çıkıyor.

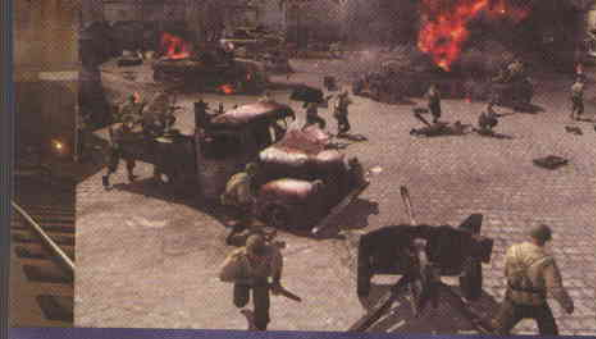
Öncelikle konuya bakalım. Oyun Normandiya sahillerinde başlıyor haliyle ve onbeş görev boyunca Able Company'nin savaş maceralarını anlatıyor. Hazır yer gelmişken, su Able, Bravo, Charlie, Dog, Easy Company muhabbetine bir açıklık getirelim. Olay kodlamayla ilgili, A bölümü, B bölümü yani. Birkaç "company" bir "battalion" oluşturuyor, battalion'lar da bir araya gelip bir "Regiment" oluşturuyor, daha da yukarıda ise "Division" var. Sizin kumanda ettiğiniz Able Company, temel olarak bir Rifle Regiment'in, yani standard bir piyade alayının parçası. Neyse, dediğim gibi siz savaş boyunca Able, yani A bölümüne kumanda ediyorsunuz. Görev aralarında gayet güzel hazırlanmış kısa ara videolar var. Bunlar hem el çizimleri hem de oyun içi motorla hazırlanmışlar ve eğer grafikleri köküne kadar açtıysanız, oyuna hayat veren Essence adlı grafik motorunun gücünü sırf bu ara sahnelerde bile rahatlıkla görebilirsiniz. Çoğu FPS bu denli sağlam grafiklere ve efektlere sahip değil. Ses efektlerine ve seslendirmeye ise diyecek tek kelime yok, ama bu konuya tekrar değineceğim.

## KILL ME, KILL YOU

Company of Heroes belli açılardan standard bir gerçek zamanlı strateji, askerlerinize kumanda ediyor, haritada verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Zaten Dune 2'den beri her G2S bunu yapar değil mi? Ama işte uygulamada Heroes bu işi daha önce görülmemiş bir şekilde yapıyor. Oyunun temel kuralları aslında Dawn of War'dan devsirme. Savaş alanı belli bölgelere ayrılmış durumda ve bir bölgeyi ele geçirmek size hem kaynak, hem de taktik avantaj sağlıyor. Ama bunu söylemek, yapmaktan daha kolay.

Herşeyden önce oyun haritası tamamen etkileşimli, ekranda gördüğünüz herşey, ki buna toprağın kendisi de dahil, olup bitenden etkileniyorlar. Top mermileri toprakta kraterler açıyorlar, binalar yanarak yıkılıp etrafa enkaz saçıyorlar, tank enkazları savaş alanının ortasında yarılmaya devam ediyorlar. Hatta kaya parçaları ve variller gibi normalde dekor vazifesi gören unsurlar bile etrafta olup bitenlerden etkileniyorlar. Haliyle savaş





alanı asla sabit kalmıyor, buna göre sizin de devamlı taktik değiştirmeniz gerekiyor. Bu kesinlikle duvarların arkasına saklanıp, makineli yuvaları kurup düşmanın size gelmesini bekleyebileceğiniz bir oyun değil. Devamlı hareket halinde olmanız, savaş alanında olup bitenleri gözden geçirmeniz, elinizdeki kısırlı gücü uygun biçimde yönlendirmeniz lazım. Bir dakika önce düşmanla aranızda sağlam bir engel oluşturan, makineli tüfekçilerinize sığınak olan binalar, bir an sonra üzerinden panzerlerin geçtiği bir enkaz yığını haline gelebiliyor.

Haritadaki bölgeleri kontrol etmenin taktik avantajı tabii ki tartışılmaz, ama bunun yanında bir de o bölgelerden elde ettiğiniz "gelir" söz konusu. Tabii bu Warcraft değil, odun ve altın toplamıyorsunuz. Onun yerine insan gücü, cephane ve yakıt biriktiriyorsunuz. İnsan gücü hemen her şey için lazım, yakıt ise özellikle zırhlı araçlar için gerekli. Cephaneyi de hem çarpışma esnasında takımlarınızın tahrip kalıbı atmak gibi özel yeteneklerini kullanmakta, hem de onları bazuka ya da BAR gibi ağır silahlarla donatmak için harcıyorsunuz. Ayrıca harita dışından topçu ya da hava desteği çağırarak için de cephane gerekiyor.

Savaş alanına sürebileceğini asker sayısı hayli kısıtlı, sonuçta ne de olsa siz sadece bir "company" ile çalışmak durumundasınız, eli tank ve besyüz piyade basmak gibi bir lüksünüz olamaz. Ama zaten işin özünde yatan sayı üstünlüğüne sahip olmak değil, elde olanı akıllıca kullanmak. Mesela karşınıza çıkan Alman tankı karşısında bir takım piyadenizin ne şansı olabilir? Eğer zemin müsaitse ve adamlarınızda herhangi bir anti-tank silahı varsa, birden fazla panzeri rahatlıkla durdurabilmeniz mümkün olacaktır. Aynı şekilde uygun bir şekilde konuşlandırılmış makineli tüfekçiler, sadece bir MG 42 ile uzun süre düşman piyadesine çok ağır kayıplar verdirebilirler, yeter ki biri arkalarından dolanıp üzerlerine bir el bombası sallamasın!

## I HEAR GERMANS ARE ALL 8 FEET TALL...

Company of Heroes gerçekten iyi bir oyun, ama bir konuda öyle başarılı ki, kafayı oyuna takmaktan kendinizi alamıyorsunuz. Askerlerinizin hareketleri, savaşmaları, konuşmaları o denli canlı ki, bir süre sonra onları atese sürerken tereddüt etmeye başlıyorsunuz. Burada sadece animasyonlardan ya da rasgele kaydedilmiş esprili konuşmalardan bahsetmiyorum, oyunda bundan çok daha fazlası var.

Bir takım adamınızı savaş alanında hareket ettirdiğinizde, onların nasıl siper alarak yürüdüklerini, nasıl çatışırken kendilerini korumaya çalıştıklarını, nasıl ağır ates altında paniğe kapıldıklarını görüyorsunuz. Tabii burada takımlara kumanda etmek sizin işiniz, ama her adımlarında yol göstermeniz de gerekmiyor, en azından sağ kalmaya çalışmak konusunda ellerinden geleni

yapıyorlar.

Fakat sadece onları gözlemekle yetinmemeli, dinlemelisiniz de, çünkü bu oyunda sesler gerçekten de çok önemli bir yere sahip. Askerleriniz çoğu oyundaki gibi sadece emirlerinize kısa ve basit cevaplar vermekle yetinmiyorlar, size ve etraftaki diğer askerlere de sesleniyorlar. Çatışma esnasında sırf sestere kulak vererek durumun ne merkezde olduğu hakkında gayet sağlıklı bir fikir edinebilirsiniz. Tabii arada geçen diyaloglara katıla katıla gülmeniz de mümkün, askerler sık sık gayet komik sözler de sarfetmiyor değil. Ama genellikle duyduklarınız bir savaş filminden hiç farklı değil. Hatta bazı replikleri daha önce filmlerden de hatırlıyordum gibime geldi diyebilirim.

## DONT WE HAVE ENGINEERS FOR THIS?

Company of Heroes'un en hoş yanlarından biri de sizi birbiri ardına benzer görevlerle sıkmaması. Evet, sonuçta savaş savastır, en azından ilk bakışta yaptığınız şeyler aşağı yukarı aynı gibi gelebilir. Ama Müttefik kuvvetlerinin Avrupa'da gerçekten karşılaştığı taktik sorunları burada bulmak mümkün. Bir görevde çalılıklar arasında köşe kapmaca oynarken diğerinde açık bir alandan sağ kurtulmaya çalışıyor, bir başka görevde komando baskını düzenlerken bir sonrakinde şehir savaşının inceliklerini öğrenmek zorunda kalıyorsunuz.

Bunu yaparken her zaman rahatça asker ve araç desteği alabileceğiniz bir karargahınız da olmayabiliyor. Sık sık kendinizi etraftan malzeme ve ağır silah toplarken, eldeki kısıtlı imkanlarla çarpışmak zorunda kalmış bir durumda bulabiliyorsunuz. Neyse ki askerleriniz ölenlerin geride bıraktığı ağır silahları alıp kullanabiliyorlar. Ama yine de tecrübenin yerini pek az sey tutuyor.

Evet, hem siz, hem de askerleriniz çatışma sürdükçe tecrübe kazanıyorsunuz. Takımlar tecrübe kazandıkça daha usta savaşçılar haline geliyorlar, bu yüzden onları ateş altında eritmektense mümkün olduğunca sağ tutmaya çalışmak daha akıllıca oluyor. Sizin kazandığınız tecrübe ise oyunun en önemli noktalarından biri. Kazandığınız ilk tecrübe puanıyla, size 3 ordu tipinden birini seçme şansı veriliyor. Seçtiğiniz ordu tipine göre tüm stratejiniz ve yapabileceğiniz özel yetenekler değişiyor. Emrinize topçu ya da hava desteği verilmesi gibi özel yetenekler kazanmanıza imkan tanıyor.

Bu oyunda iki taraf var malum, Axis ve Allies, ya da daha doğrusu Almanlar ve Amerikalılar. Sahsen bir sonraki ek görev pakedinde Rusları ya da İngilizleri de görmeyi kesinlikle bekliyorum, ancak simdilik sadece iki orduya yer verilmiş. Her ne kadar tek kişilik senaryo sadece Amerikan gözünden anlatılmış olsa da, Alman ordusu multiplayer oyunlar için tamamen oynanabilir durumda, üstelik yapısal olarak Amerikan ordusundan çok farklı. Amerikalıların güçlerini ucuz ve çevik olarak tanımlayabiliriz, Almanlar ise pahalı ama çok daha gelişmiş birimleri cepheye sürebiliyorlar. Üstelik bu birimleri biraz daha kaynak harcayıp ustalaştırmaları da mümkün. Bunun üzerine bir de her iki tarafın da uzmanlaşabilecekleri üçer farklı alan olduğunu hesaba katın. Mesela Almanlar askerlerini zi savaş alanında tutmanızı zorlaştıracak bir propaganda savaşı başlatabilir ya da meydanı tanklarla doldurabilirler. Özellikle ikiden fazla oyuncuyla oynanan multiplayer oyunlarda işlerin gerçekten de çok karışacağına hiç şüpheleniz olmasın, özellikle karşınızdakiler koordinasyon sorunu yaşamıyorsa işiniz zor olacaktır.

## GIVE US SOME GAS TINY!

Company of Heroes kesinlikle GZS türüne bambaska bir boyut getiren bir oyun, her açıdan takdire sayan bir çalışma olmuştur. Ancak eksikleri de yok değil tabii ki. Herşeyden önce bu kadar karmaşık bir kod yığını içinde bulunması kaçınılmaz olan irili ufaklı program hataları var. Mesela bazen bir takım askeriniz anlamsız bir biçimde dümdüz bir yerde takılıp kalabiliyorlar. Ya da motorunu kaybetmiş bir tank etrafta dolaşmaya devam edebiliyor. Süpheziz bu ve benzeri hatalar için çok yakında bir yama çıkacaktır.

Ama daha önemli bir sorun var ki, o da oyunun tam bir sistem canavarı olması. Bunun sorumlusu tek başına grafikler değil maalesef, yani grafikleri tamamen kısayı yine de oyunu çok akıcı biçimde oynamanız mümkün olmayabilir. Sorun hem yapay zekanın, hem de fizik motorunun hayli yetenekli olmasından kaynaklanıyor. Düşünün, haritadaki bir sürü birimi mantıklı bir şekilde hareket ettirmek ve savastırmak kolay değil. Bunun üstüne bir de içindeki varilden tüfek mermisine dek herşeyin hesabını tutan, haritadaki tüm değişimlerin izini süren bir fizik motoru ekleyin. Özellikle görev ilerleyip te haritanın büyük kısmında olup bitenler ekrana serilmeye başladığında, oyunun gittikçe artan bir şekilde yavaşladığını göreceksiniz.

Ama yine de Company of Heroes oynanması elzem olan, mihenk taşı niteliğindeki oyunlardan biri diyebilirim. İkinci Savaş'tan ya da stratejilerden bıkmış olanları bile ekran başına bağlayabilecek kalitede, meraklısına zaten diyecek bir sözüm yok, onlar illa ki oynayacak! Şimdi düşünüyorum da, bu oyunun motoruyla yeni bir Warhammer ya da Star Wars oyunu gelirse, eh işte o zaman tadından yenmez!

Madd

## Level Karnesi

- ✓ GZS türüne tamamen yeni bir soluk getiriyor ve çıtayı yükseltiyor.
- ✓ Mükemmel grafikler.
- ✓ Sıradışı oyun yapısı.
- ✓ Ses ve efektler çok iyi.
- ✗ Bazı program hataları.
- ✗ Yüksek sistem ihtiyacı.

|                |   |   |   |   |   |   |
|----------------|---|---|---|---|---|---|
| Grafik         | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ses            | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Oynanabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer    | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence        | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

MÜKEMMEL BİR STRATEJİ.  
KESİNLİKLE ZAMANININ  
ÖTESİNDE BİR KLASİK.

97



# ORDUNU SEÇ, ZAFERE YÜRÜ



**Company of Heroes'da başarıya giden yol ordulardan geçiyor.**

Oyunda seçilebilir iki taraf olsa da, bunun çok geçerli bir sebebi var: Company of Heroes, her tarafta 3 çeşit tane üzere, birbirinden çok farklı altı ayrı ordu tipine sahip. Savaşarak ve üretmekle elde ettiğiniz tecrübe puanları yeterli seviyeye ulaştığında ordunuzun türünü seçiyorsunuz. Seçtiğiniz ordu genelde üretebildiğiniz birimleri ya da oyunun temel işleyişini değiştirmiyor. Ama her ordunun altı özel gücü var ve savaş kazanıp kazanamayacağınız tamamen bu güçleri nasıl kullandığınıza bakıyor. Senaryo bölümlerinde bazen oyun sizi bu konuda sınırlasaydı bile Skirmish ve çok oyunculu modda oyunu nasıl oynayacağını tamamen hangi orduyu seçtiğinize bağlı.

## ALLIED ORDULARI

### Infantry Company

CoH'un en savunmacı ordusudur. Oyunu

Amerikan piyadesi olarak oynamaya karar verirseniz kum torbaları ve dikenli tellerle boğuşup durmayı baştan kabullenmişsinizdir. Geniş alanlarda savunma zorlaştığı için oldukça zayıf kalıyor. Ama özellikle köprülül bölümlerde çok etkili. Köprüleri havaya uçurup savunma noktalarını azaltın ve daralan alanları anti tank topları ve makinelı yuvalarıyla doldurun. Mayınlar, tank engelleri, dikenli teller... Düşmanın böyle bir müdafaayı geçmek için gerçekten çok iyi olması gerekir. Düşman tanklarına karşı sadece AT toplarını değil Sticky Bomb ve Ranger'ları da kullanın ve düşman kalabalık bir taarruz düzenlerse onu topçu bombardımanı ile cezalandırın.

Infantry'nin zayıf noktası güçlerinin taarruza müsait olmaması. Ama cephe gerisine iki Howitzer yaparsanız satrançtaki merdiven matı gibi düşman arazisini temizler askerlerinize yol açarsınız. Tabii piyadelerin yanına en az bir Sherman eklemeyi unutmayın.

Infantry Company'nin en korkunç yanı, savun-

ma hattının çok gerisinden düşman üssünü bombalayabilmesi. Howitzer'leri haritanın ortasına kurar ve savunursanız kısa sürede düşman üssü diye bir şey kalmaz.

### Armor Company

Oyunun en ikilemli ordusu Armor Company. Bir yandan oyun üstünlüğünü çok zayıf olan Sherman'larla kurmak gibi umutsuz bir yanı var ama diğer yandan Sherman'ların zayıflığını fazlasıyla kapatın 6 süper özelliği.

Öncelikle zırhlı orduların daima açık arazide daha kullanışlı olduğunu unutmayın. Özellikle dar köprülerde tankların sıkışık AT toplarına yem olacağı haritalarda, Amerikan tanklarının bası çok sık beleya giriyor.

Armor Company ile oynarken en çok ihtiyacınız olan iki özellik var Calliope Rocket Launcher ve Field Repairs. Calliope



## TEK BİR KESKİN NİŞANCI BİR ÜSSÜ NASIL YOK EDER?

Company of Heroes bugüne kadar hiçbir oyunda olmadığı kadar yaratıcılık ve ince strateji imkanı sunuyor size. İşte buna bir örnek:





## TAKTİK HARİTA



Oyundaki sıcak çatışmanın ortasında taktik haritayı açıp değerlendirme yapmak zor elbette. Ama ortalık durulduğu zamanlarda mutlaka açıp savunma hattınızı neresi, zayıf noktanız var mı diye bir göz atın. Taktik haritanın en önemli faydası bir seferde hangi bölgelerde ne kadar kaynak olduğunu görmemiz. Öncelikle hangi kaynağa binasının dikileceğine karar verirken buraya bakıp, işe yüksek getirisi olanlardan başlamak lazım.

çakılı düşman savunmasını yerinden sökebilecek tek güç bu orduda. Çünkü onun roket saldırısı dışında bir bombardıman şansınız yok. Field Repair ise tanklarınızı peşinde bir mühendis ordusu koşturmadan da sürekli sağlıklı tutabilmenizi sağlıyor. Eğer karşınızda Alman piyadeleri varsa bu iki güç onları alt etmenize yetecektir.

Ama karşınızdaki Alman tanklarıysa ya sayı üstünlüğünü elinize alırsınız ya da yol yakınken oyundan çıkarsınız. Elbette çok tanka sahip olmak bazen çok tank kaybetmek anlamına da gelebilir. İşler sarpa sararsa oyunu kazanmanız tamamen Allied War Machine'i zamanında kullanmanıza bağlı.

## Airborne Company

Oyunun belki de en çok yaratıcılık ve savaş alanına hâkimiyet isteyen ordusu bu. Her şeyden önce çok, ama çok Ammunition'a ihtiyacınız olacak. Haritada sınırlı sayıda varsa Airborne'u hiç düşünmemek lazım. Elbette Supply Drops'u da çok etkili kullanmalısınız. Airborne'da bütün amaç piyade ve tankları dengeli bir ordu kurmak ve bunlara iyi hava desteği sağlamak. Supply Drops sayesinde çok ucuza bol bol havan ve makineli tüfeğiniz olacak. Bunlarla iyi bir savunma hattı kurabilirsiniz. Sherman'larla da bir saldırı ekibi oluşturabilirsiniz.

Ancak Airborne'un en büyük özelliği düşman hatlarının arkasına indirme yapabilmemiz. Air Recon ile haritayı açıp parasütçü ve AT topçunuzu düşman üssünün içine bile indirebilirsiniz. Üzerine bir de hava bombardıman yaparsanız düşmanı felç etmeniz isten bile değil. Ama bunun için baya bir cephane biriktirmiş olmanız gerekiyor.

## AXIS ORDULARI

### Defensive Doctrine

Oyunun en yüksek savunma gücüne sahip ordularından biri Defensive Doctrine ve savunmasını tam olarak kurduğu zaman asmak çok çok zor. Ama dezavantajı bu savunmayı kurmanın çok uzun süre alması. En kısa sürede Phase'inizi yükseltip kilit noktalara makineli upgrade'i yapılmış bunker'lar yerleştirin. Bir yandan bütün deneyim puanlarınızı sol kanattaki Artillery Support'a ve-

## TEMEL HAREKETLER

### SURPRESSED / PINNED

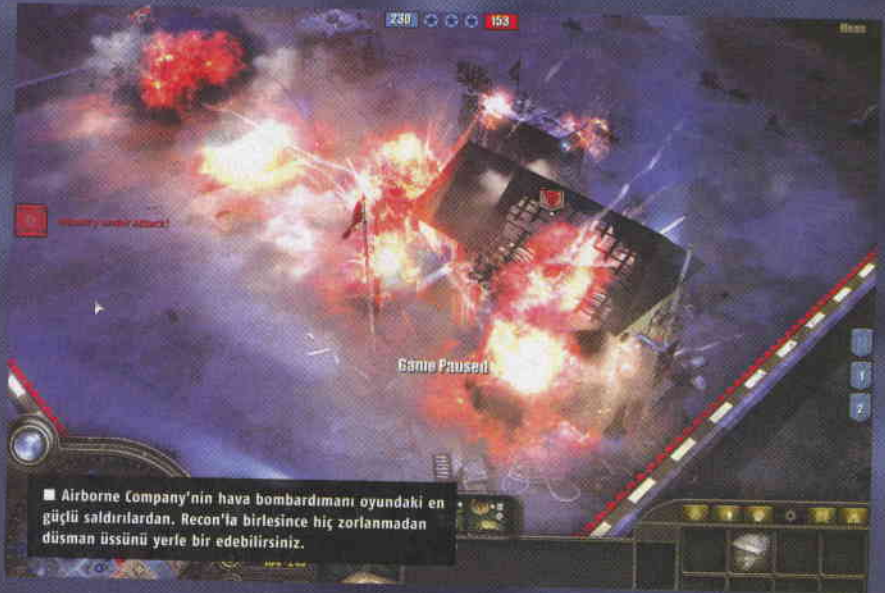
Oyunda ağır ateş altında kalan askerler Surpressed olurlar. Yani kendilerini yere atıp sürünerek kaçmaya çalışırlar ve bu sırada ateş güçleri çok düşer. Eğer sürünerek kaçmıyorlarsa veya başka bir açıdan daha ateş açılsa Pinned olurlar. Yani o noktada kısıp kalırlar. Bu durumdaki düşman askerlerine el bombası veya alev silahı ile saldırmakta fayda var. Ayrıca Amerikan piyadelerini BAR tüfeği ile donatırsanız düşman piyadesini önce Surpressed'leyip sonra el bombası ile temizleyebilirler.

### SİPER ALMAK

Company of Heroes'un en temel kuralı: İyi siper alan asker siper almayı yener. Askerlerinizi yerleştirirken çirkin kırmızı, sarı ve yeşil noktalara çok dikkat edin. Eğer askerleriniz açıkta yakalanmışsa hemen bir siperin arkasına çekilin. Savunma noktalarına da bol bol kum torbası yerleştirin. Kayıplarınız yarı yarıya azalacak.

### KANAT SALDIRILARI

Oyunda bütün birimlerin en sevmediği şey iki farklı açıdan ateş altında olmak. Özellikle tank savaşlarında iki tankla düşman tankını çevirirseniz bir tankınız sürekli zayıf olan arka zırhı vuracaktır. Piyadelerinizi de bir arada tutmak yerine alana yayıp düşmanı sürekli farklı açılardan ateş altında tutun.



Airborne Company'nin hava bombardımanı oyundaki en güçlü saldırılardan. Recon'la birlesince hiç zorlanmadan düşman üssünü yerle bir edebilirsiniz.

rin. Çünkü toplam 5 puana ulaştığınızda 88mm Flak 36 AT/AA topunu kurabiliyorsunuz. Bu 360 derece ateş edebilen ve Sherman'ları biri iki vuruşta indiren canavar top aynı zamanda piyadelere karşı da çok etkili ve menzili çok uzun. 88mm Flak'ın kötü yanı çok fazla ürettiğinizde asker limitinizi doldurması. Bu durumda tank üretip saldırı yapma şansınız da pek kalmıyor. Bu yüzden oyunu "iki Victory Point'i ele geçirip savunma" stratejisi üzerine kurmalı.

### Blitzkrieg Doctrine

Oyunun tartışmasız en eğlenceli ordusu. En ufak bir savunma artınız yok. Bütün stratejiniz bir an önce Panzer üretip düşman üssünü yerle bir etmeden durmayacağınız büyük bir taarruza girismek. Sizin için en büyük tehlike petrol kaynaklarının yetersiz olması veya elinizde tutamamanız. Çünkü Panzer'leri üretene kadar bütün savunma yükünüz Pioneer'lerde olacak.

Blitzkrieg'in en büyük avantajı size pahalı Alman tanklarını ürettirebilen Resource Blitz özelliği. Diğer Alman doktrinlerinde bu özellik olmadığı için gerçek bir tank gücü oluşturmaları çok zor. Ama siz bu özelliği doğru kullanırsanız durdurulması imkânsız bir taarruz yaratabilirsiniz.

Blitzkrieg oynarken sizin için çok önemli iki birim daha var. Birincisi kamuflej yetene-

ğiyle düşman savunma hattına sinsice dalıp AT toplarını el bombası saldırısıyla etkisiz hale getirecek Stormtrooper'lar. İkinci tankların peşinden kosup onları tamir edecek Pioneer'lar. İki Panther ve bir Tiger'iniz olduğu an Blitzkrieg ilan edip düşman üssüne kadar fırtına gibi esebilirsiniz (bkz. Sinan) (birisi beni mi andı? - Sinan)

### Terror Doctrine

Company of Heroes'un en özgün ordusu Terror Doctrine. Basta size güçsüz görünebilir ama doğru kullanıldığında hiç de zayıf olmadığını göreceksiniz. Eğer düşman Infantry Company oynuyorsa şanslısınız. Çünkü Propoganda War ve Firestorm kullanarak onu hayattan bezdirebilir, piyade hareketini kesebilirsiniz. Ancak asıl vurucu gücünüz oyundaki en güçlü bombardıman türü olan V1 roket saldırısı ve Tiger tankları. Keskin nisanclarınızın kamuflej özelliğini kullanıp düşman hedeflerini belirlemeli ve V1 roketlerini düşmanın en çok canının yanacağı yere atmalısınız. Çünkü V1'ler çok pahalı ve her kafanıza estiğinizde kullanamazsınız. V1'in enkazını süpürme işini ise Tiger'a bırakın. ■



# COMPANY OF HEROES

## PERFORMANSI NASIL ARTTIRILIR?

Company of Heroes muhteşem görünen bir oyun. Ama her muhteşem oyunda olduğu gibi onu hakıyla çalıştırabilmek için ya çok iyi bir sisteminiz olması lazım, ya da görselliği en az etkileyeninden başlayarak grafik opsiyonlarını kısmanız lazım. İşinizi kolaylaştırmak için biz oturduk ve CoH'daki tüm grafik opsiyonların performansı nasıl etkilendiğini defalarca test ettik. İşte hangi opsiyonlarla performansı arttırabileceğiniz ve bizim tavsiyelerimiz. – Sinan Akkol

| Seçenek          | Yeni etkiliyor                             | Daha yüksek ne gerektiriyor                         | Ne yaptık?                              | FPS değişimi                         | Önemli notlar  |
|------------------|--|---|---|--------------------------------------|--|
| RESOLUTION       | Çözünürlük                                 | Daha iyi bir ekran kartı                            | 1024x768'den 800x600'e indirdik         | 28,6'dan 39,9'a performans %36 arttı | Önerilen çözünürlüğün altına inmek %35 performans artışı sağladı. 1280x1024'e çıktığımızda yine %35'lik performans kaybı oldu. Büyük bir hız farkı istiyorsanız, daha düşük çözünürlüğe geçin ve AA'yı açın  |
| SHADER QUALITY   | Tüm ışık efektleri, diğer birçok efekt     | Daha iyi bir ekran kartı                            | High'dan Low'a indirdik                 | 28,6'dan 98,7'ye perform. %345 arttı | Bilgisayarınız çok yavaşsa ilk durumunuz burası olmalı. Shader'ı da, Model Quality'yi de düşürmek muhteşem bir performans artışı sağlıyor. Çünkü kenarları daha iyi görünüyor. Tree, Reflection, Shadows, Terrain, Effect Fidelity ve Density, Object Sparring dahil her şey kapanıyor. Yüzey ve modeller çok kötü görünse de, su gibi efektler hala sarıdırca derecede iyi. |
| MODEL QUALITY    | Tüm yüzeyler ve diğer birçok efekt         | Daha iyi ve daha çok belleği olan bir ekran kartı   | High'dan Low'a indirdik                 | 28,6'dan 29,6'ya performans %3 arttı | Tuhaf bir şekilde AA açmak, FPS'imizi 1 arttırdı. CoH'un optimizasyonu çok iyi olduğundan, AA'yı gönül rahatlığıyla açabilirsiniz. Performansınız olumsuz etkilenecektir.  |
| ANTI ALIASING    | Grafik kırıklıkları                        | Daha iyi bir ekran kartı                            | Kapatıldı, açıldı                       | 28,6'dan 32,9'a performans %15 arttı | Karakterler herbat oldu ama performansta da iyi bir artış sağladı. Yinede görsellik açısından sisteminiz el verdiğince yüksek tutmakta fayda var. En son çarelerden biri olmalı.   |
| TEXTURE DETAIL   | Değiştirilebilir kaplama kalitesini        | Daha iyi ve daha çok belleği olan bir ekran kartı   | High'dan Low'a indirdik                 | 28,6'dan 33,8'e performans %18 arttı | Göze görülür bir performans artışı veriyor ve buna karşın görselliği hiç de kötü etkilemiyor. İlk kapatılacak opsiyonlardan birisi.  |
| SHADOWS          | Gölgeleme                                  | Daha iyi bir işlemci ve ekran kartı                 | Medium'dan Off'a getirdik               | 28,6'dan 33,8'e performans %18 arttı | Shadows ile aynı performans artışı vermesi ve yine grafiklerde büyük bir kötüleşme yapmaması, yarıda ilk "kurtulmuş" ikinci opsiyon haline geliyor (yani, kapatın)   |
| REFLECTIONS      | Su yansımalarını                           | Daha iyi bir işlemci ve ekran kartı                 | High'dan Low'a indirdik                 | 28,6'dan 30,2'ye performans %5 arttı | İyi bir performans artışı sağlıyor. Shadows ve Reflections'la birlikte kapatırsanız, yani yarıya fazla FPS almanız mümkün.   |
| POST PROCESSING  | Shaderlarla ilgili grafik efektlerini      | Daha iyi bir ekran kartı                            | Açıldı, kapatıldı                       | 28,6'dan 32'ye performans %12 arttı  | Bise dokunur bir performans artışı vermiyor. High'da kalsın mümkünse.  |
| BUILDING DETAIL  | Binaların yüzey detaylarını                | Daha iyi ve daha çok belleği olan bir ekran kartı   | High'dan Low'a indirdik                 | 28,6'dan 30,4'e performans %6 arttı  | Oyunun en eğlenceli yanı sağa sola saçılan askerler, bina parçaları ve silahlar, kapatılınca çok büyük bir performans artışı sağladı. Mutlaka açık kalmasın.   |
| PHYSICS          | Fizik modellemesini                        | Daha iyi bir işlemci ve sistem belleği              | Medium'dan Off'a getirdik               | 28,6'dan 30,2'ye performans %5 arttı | Ne performans, ne de görsellikte bir değişiklik oldu. Açık durusun.  |
| TREE QUALITY     | Ağaçları(?)                                | Daha iyi bir ekran kartı                            | Medium'dan Low'a indirdik               | 28,6'dan 29,6'ya performans %3 arttı | Toprak ve yarızıtlı sekilleri gayet keyifli ve dinlendirici bir hal olsa da, %22'lik bir hız artışı hiç de yabana atılır gibi değil.   |
| TERRAIN DETAIL   | Yerlizi efektlerini                        | Daha iyi bir işlemci, ekran kartı ve sistem belleği | Medium'dan Low'a indirdik               | 28,6'dan 34,9'a performans %22 arttı | Görsel olarak bir şey değişmedi. Hız artışı isterseniz, diğer seçeneklerle birlikte kapatılabilir.   |
| EFFECTS FIDELITY | Patlama vs. gibi efektlerin kalitesini     | Daha iyi bir işlemci ve ekran kartı                 | High'dan Low'a indirdik                 | 28,6'dan 30,9'a performans %8 arttı  | "Patlamalarda fırlayan parçalar çok ama çok olmalı" gibi bir takıntınız yoksa, Effects Fidelity ile birlikte kapatılabilir.  |
| EFFECTS DENSITY  | Patlamalarda fırlayan parça sayıları       | Daha iyi bir işlemci ve ekran kartı                 | High'dan Low'a indirdik                 | 28,6'dan 31,7'ye performans %1 arttı | Relic Entertainment'in "nasıl yapacak da detayın dibine vursak" dediklerini gösteren bir seçenek. Strateji oyununda Decal'e ihtiyacınız yoktur. Yıllardır ki iyi seçenekle birlikte kapatın.   |
| OBJECT SCARRING  | Yüzeylerde kalan patlama ve mermi izleri   | Daha iyi bir işlemci ve ekran kartı                 | Açıldı, kapatıldı                       | 28,6'dan 31'e performans %6 arttı    | Default ayarlarda tam ortada (4) olan Model Detail'ı 0'a indirmek %10 performans artışı sağlarken, en yüksek ayara (8) getirmek %5 performans artışı sağladı. Nasıl oldu diye sormayın, ayar kökleyin.   |
| MODEL DETAIL     | Ne kadar uzanın çizileceği, model kalitesi | Daha iyi bir işlemci ve ekran kartı                 | 4'ten 0'a indirdik, sonra 8'e çıkarttık | 28,6'dan 31,5'e performans %10 arttı |  |

### TAVSİYELERİMİZ:

- Haritalar çok uzaklara kadar çizildiğinden, kamerayı yere paralel hale getirdiğinizde, en üstün sistemler bile zorlanıyor. Diğer bir şekilde, tepeden oynayın.
- Otomatik Settings görsellik ve FPS konusunda kesinlikle ideal değil. Yordığınız tavsiye ve performans değişikliklerine göre ayarlar da yaparsanız, ideal görselliğinizi oranını yakalayabilirsiniz.
- PC'niz oyunun minimum sistem ihtiyacından çıkmadıkça yavaşlarsa, ilk yapacağınız şey Shader Quality veya Model Quality'yi kapatmaktır. Birisi kapandıktan zaten diğer de kapanıyor.
- Shader ve Model Quality harici seçenek tek başına hissedilir bir performans artışı sağlamıyor. Onları da kapatıldığında hemen hemen tüm seçenekleri beraberinde kapatıyor zaten.
- Seçenekleri sıradan şekilde edeceğimiz gruplar halinde kıssanız, alacağınız performans artışı çok daha verimli olacaktır:
- 1. Grup: Shadow ve Reflections (hız artışı: %37)
- 2. Grup: Effects Fidelity ve Density, Object Scarring (hız artışı: %11)
- Binalar oyunun istediğiniz performansa çekmeye yetmezse, Shader ve Model Quality'ye uğramaktan başka çareniiz kalmaz.
- Gözünüzdüğü düşürmenin üçe bir oranında performans artışı sağladığını yine hatırlatmamız isteriz.



# EL MATADOR

Sana sadece şunu söylüyorum, iyi dinle: "OLLEE!"

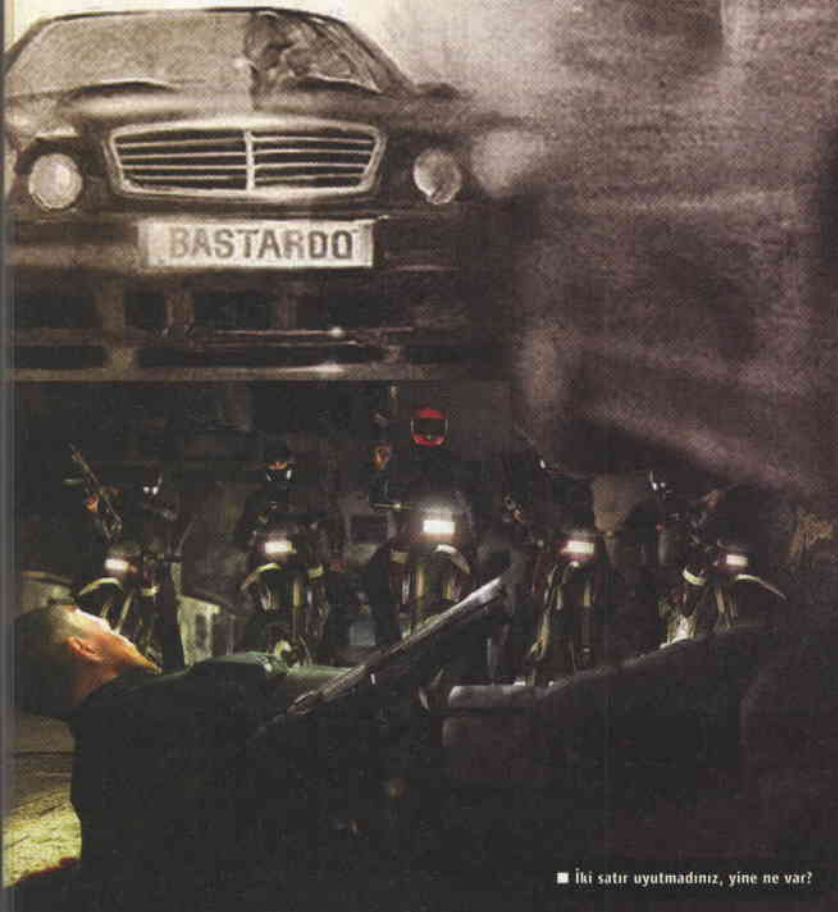
## Level Karnesi

- ✓ Grafikler iyi.
- ✓ Aksiyon tavan yapıyor.
- ✓ Maço erkek için kullanma kılavuzu niteliğinde.
- ✓ Çatışma yoksa sesler süper.
- ✗ Birbirinin aynı mekanlar.
- ✗ Yapay zekanın IQ'su düşük.
- ✗ Kısa oyun süresi.
- ✗ Uzun yükleme süreleri.
- ✗ Rahatsız edici aksiyon müziği.

|                 |   |   |   |   |   |   |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|
| Grafik          | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ses             | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Dinlanabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer     | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence         | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

UYUNDA BİR TANE BOĞA GÖRSEM 5 PUAN DA ONA VERECEKTİM.

**65**



■ İki satır uyutmadınız, yine ne var?

## CARGAMENTO (YÜKLENİYOR)

Matador, İspanya'da canı evde sıkılınca boğaların üzerine renkli bezler ve kılıç eşliğinde giderek millete bir halt ediyormuşçasına hava atan, sonunda ya kendi hayalarından olan ya da boğaların kileri kesen, genel olarak son derece kadınsı kıyafetlerle ortada salınıp duran "maço" adamlara verilen bir isim. Bu oyunda karşınıza alıp beynini kalashnikof, magnum, el bombası gibi silahlar yardımıyla dağıtacağınız bir boğa yok. Hayır amacınızın bu olduğunu sanıyorsanız büyük bir hayal kırıklığına uğrayacaksınız.

Oyuna tüm uyuşturucu baronlarını yok etmek üzere görevlendirilmiş bir narkotik ajanı olarak başlıyorsunuz. Güney Amerika'da yeni bir uyuşturucu karteli oluşumunun engellenmesi gerekmektedir. Bunu önleyebilmenin tek bir yolu vardır. O da bu işe azıcık paçadan bile bulaşmış olsa, karşınıza kim çıkarsa çıkısın hepsini yok etmek ve en tepedeki isme ulaşmak.

Küçük bir diskotek sahibinden başlayıp yukarı doğru ilerlerken arada önünüze çıkacak olan kiralık katilleri ve her türden suç işlemiş bir sürü adamı elimine etmek heyecanlı ve bol malzemeli bir senaryoya işaret etse de durum pek öyle değil.

Birbirine oldukça benzeyen mekânlarda hayatta kalabilmek

**O**ldukça iddialı ve karizmatik bir isim olsa da, hayvanseverler ve PETA tarafından lanetlenmiş bir meslek olan matadorluk bambaska bir kişiyle karşımıza çıkıyor. Şimdi su yuvarlak masanın etrafına oturun. El ele tutuşalım, yavaşça konsantre olalım çünkü Max Payne'in ruhunu da çağırıyoruz bu oyunda beraber. "Ey Payne geldiyse neden İspanyol aksanlı İngilizce konuşuyorsun, anlat bize".

DEA ajanısınız, yani aynasızsınız, narkotiksizsiniz, belasınız, ketumsunuz, yakkışıklımanız ama biraz ölüzsünüz. Neden bilgisayar oyunlarında tüm polisler son derece bedbaht, düzen düşmanı, basına buyruk, pervasız ve şiddet düşkünüdür? Eğer böyle birisiysen neden polissin kardeşim?



## KAAN'IN ECZA DOLABI

Aynı üretimi yapan iki ya da çok sayıda işletmenin anlaşma yaparak oluşturdukları birliğin KARTEL denir. Uyusturucu patronlarının bu yapılaşmadaki amaçları gerçek hayatta oluşturulan kartellerden farklı değildir. Amaç rekabeti önlemek ve piyasada tekel oluşturarak daha çok kar sağlamak ve daha çok mal satmaktır. Biri Bill Gates mi dedi? Ne, Türk Telekom mu?

Bolivia, Güney Amerika'da denize kıyısı olmayan iki ülkeden biridir (ki oyunumuzun çoğu burada geçmektedir). Bu handikapı nedeniyle sahip olduğu doğalgaz rezervlerini satmak için her dem başka bir ülkeye ihtiyaç duymaktadır. Boliviya'nın ABD'ye olan bu bağımlılığı ülkede mantar gibi yetişen koka yaprağı dolayısıyla başka iş (!) bağlantılarıyla da desteklenmekte ve doğal olarak Boliviya, tüm dünyadaki uyusturucu patronlarının iştahını kabartan bir ülke konumuna gelmektedir.

Bunun yanı sıra Venezuela ve Brezilya'da narkotik şube polislerine genellikle halk arasında "El Matador" denir. Bu polisler özellikle Brezilya'da kanunun üstünde durabilir ve radikal yöntemlerle uyusturucu kartellerine karşı mücadele verirler. Meksika, Panama, Venezuela, Peru, Salvador gibi ekonomisinin bir bölümünü koka yaprağına bağlamış ülkelerde de narkotik birimler, El Matadorlar tarafından ya Brezilya'da ya da kendi topraklarında eğitime tabi tutulurlar.



ve bölüm başında işaret edilen görevleri yerine getirmek için Max Payne'ne bakış açısı (üçüncü tekil şahıs aksiyon tanrısının gözünden) ve tıpkısının aynısı olmasa da benzeri bir 'Bullet Time' yavaş çekim tekniğiyle önümüze gelene kursun yağdırdığımız bir oyun El Matador. Üçüncü bölümden itibaren monitör başında geçirdiğimiz hayatı sorgulamaya başlıyoruz (ya da benim yas kemale erdi).

Max Payne'den pek de farklı olmayan El Matador, bazı bakımlardan Rainbow 6'i de andırıyor değil. Takım halinde baskınlar düzenleyebiliyorsunuz. Ancak burada takımınızı kontrol etmek ya da adamlarınıza emirler yağdırmak veya stratejiler yaratmak durumunda değilsiniz. Evet arkanızda poponuzu kollayan bir takım var ama aynı şeyi siz onlar için yapmak zorunda değilsiniz. El Matador, bazı bölümlerde Splinter Cell'e de göndermeler yapıyor. "Aha!" di-

yorsunuz, "Yeni bir stealth action kahramanı mı doğuyor?" Elbette hayır. El Matador doğamıyor çünkü oldukça basit bir yapıya sahip, küvezde oynuyoruz oyunu.

### HOMBRE ABURRIDO (SIKICI ADAM)

Komplike olabilmesi için zorlanmış haritalar, yavaş çekimlerde anlamsızca bulanık görüntü, pek fena hazırlanmış ragdoll ölüm efektleri, silah seçerken yaşanan kaos... Bunların üstüne bir de kulaklarınızı patlatan ve yüksek tempoyla sizi gaza getirmeye çalışan müzik eklenince uyusturucu karteli karşısında savaşmanın olmanın ne kadar zor olduğunu kavriyorsunuz oyunda.

Tüm bunlar yetmezmiş gibi, grafik ve ses için gerçekten sağlam bir sisteme sahip olmanız gerekiyor. Ama elbette video opsiyonlarına ayar çekerek oyunu daha düşük sistemlerde de oynamak mümkün. Oyunun gürültülü olduğunu ifade ettim sanıyorum ama şunu da itiraf edeyim ki ses oldukça başarılı. Son derece berrak ve 7.1 sistem ile oynandığında kurşunların başınızı üzerinden uçtuğunuhissedebiliyorsunuz. Ufak bir hatırlatma yapayım; kullanacağınız her silah kendi gerçek sesi ile oyuna dahil edilmiş. Ama bu durum oyunu kafa-fonik olmaktan kurtaramıyor. Çatışma başladığı anda kendi silahınızın sesini zor duyuyorsunuz ve size nereden ateş edil-

diğini anlamakta son derece zorlanarak olduğunuz yerde ölüveriyorsunuz.

### PALABRAS PASADAS (SON SÖZLER)

Uzun sözün kısası dostlar; El Matador gayet karizmatik ismi ve raflardaki duruşuyla PC için sıkı bir oyunmuş gibi gelebilir göze ve kulağa. Ama sonuç olarak üçüncü tekil şahıs bakış açısıyla A noktasından B noktasına giderken arada çıkan bazı engelleri yok etmekten baskaca yaptığımız bir şey yok. Evet belki yolda biraz eğleniyorsunuz, bunu yadsıyamayız ama yine de özlediğiniz türde bir heyecan ile karşılaşacağınız gibi nefesinizi tutmayın bosuna. Bu arada ben oyunda boğaya falan rastlamadım. Eğer bir göreniniz olursa lütfen bana yazar mı? HASTA LA VISTA...

Kaan Ezgimen kaan@level.com.tr



■ Bu haritada aradığı sistemi bulana altın madalya veriliyor.



■ Her ırkın gemileri de, seyahat yöntemi de çok farklı.

■ Tek tip gemiyle her işi yapmak mümkün değil, çeşitlilik elzem!

# SWORD OF THE STARS

Savaşmak ah ne hoştur, yıldızların altında!

**B**azen insanlar kendi iyi niyetlerinin, ileri görüşlülüklerinin ya da zekalarının kurbanı olabilirler. Acaba tarihte kaç kişi alımsızın dışına çıkmak, diğerlerinden bir adım ileri gitmek için çabalarken kendi ayakbağı bağcıklarına basıp suratının üzerine düşüvermiştir? Şüphesiz sayıları hayli fazladır. İşte benim kanaatice Sword Of The Stars'ın başına gelen şey tam olarak bu, kalıbı kırma-ya çalışırken yanlışlıkla kendi burnunu kırmak. Doğrusu epik uzay stratejilerini seven biri olarak bu oyunu merakla bekliyordum, ne de olsa günümüzde çok sık 4X oyunu yapılmıyor. Ama belli açılardan hevesim kursağımda kaldı diyebilirim.

Bu oyun aslında ümit vaat ediyordu, çünkü içerik olarak benzer oyunlardan hayli farklı bir yapıya sahipti. Olay galaksiye açılan dört farklı zeki türün aralarında geçen üstünlük savaşını konu alıyor. Ve her ne kadar ilk bakışta sadece dört tarafın varlığı azmış gibi görünse de, her türün diğerlerinden çok farklı olması işi ilginç kılıyor. Sadece görünüş ya da ırksal istatistik farklılıklardan da bahsetmiyorum burada, her ırkın uzay seyahati için kullandığı yöntem bile diğerlerinden tamamen farklı. Haliyle uzayda yayılmak ve diğer ırklarla savaşmak tamamen farklı taktikler geliştirmeyi gerektiriyor.

## MY HIVE MIND

Ancak oyunu diğer benzerlerinden ayıran en önemli özellik oyuncuyu bir sürü gereksiz bilgi penceresiyle boğmayıp, yüksek tempolu bir askeri kampanya yürütebilmesine izin vermesi. Gezegenlerde yapılacak pek az iş var, tek-

noloji araştırması gayet kolay, üstelik teknoloji ağacı her yeni yonunda biraz farklı bir biçimde açılıyor. Oyuncuya düşen yegane iş birkaç tusa tıklamak, kocaman filolar üretmek ve galakside yayılmak. Sıra tabanlı oyunların kalıtsal yavaşlığına hayli kesin bir çözüm getirmiş gibi görünüyor, değil mi?

Ama maalesef kazan ayağı öyle değil, hafif perdeli. Herseyden önce oyunu oynadıkça anlıyoruz ki, bürokrasi bir imparatorlupun ayrılmaz ve lüzumlu bir parçasıdır. Savastan çıkmış filonuzun durumu hakkında en ufak bilgi edinemediğinizde, çünkü böyle bir bilgiye detaylı bir biçimde ulaşabileceğiniz bir pencere olmadığını gördüğünüzde, stratejik planlamanızdaki

bir sonraki adım otomatikman suya düşmüş oluyor. Gezegen savunmaları, üretim bütçeleri ve daha bir sürü lüzumlu bilgiye ulaşabilmek ya çok zor ya da imkansız, çünkü tempo düşmemeli!

## CUTE LITTLE GALAXY

Ama bu oyunda esas karın ağrısı arabirim tasarımından kaynaklanıyor. Menü tuşlarını ekranın dört yanına dağıtmak kötü bir fikirdir, bu bir! Onları mümkün olduğunca ufak tutmak daha da kötüdür, bu iki! Ve üç boyutlu galaksi haritaları ya da holografik teknoloji ağaçları iki boyutlu monitörlerimizde berbat sonuçlar verir, bu da üç! Bu oyunu yapanlar gerçekten de o dönüp durabilen üç boyutlu haritada istedikleri gezegeni rahatça bulabiliyor ya da yıldız sistemleri arasındaki mesafeleri bir bakışta kestirebiliyorlar mı, çok merak ediyorum. Belki de ben onlar kadar katıksız bir deha olmadığım için zorlanıyorumdur, ama gerçekte bu oyunu alıp oynayacak çoğu insan da değil, olmak zorunda da değil. Hele savaş ekranına değinmek bile istemiyorum. Savaşa giren bir türlü, girmesin bambaşka. Kara bir boslukta bir sürü minik noktanın ne yaptığını görmeye çalışıp durmak tam karın ağrısı. Evet, belki savaş çok yakından hiç fena gözüküyor, ama o kadar yakından bakmanın zerre taktik değeri yok. Tabii filonuzun nasıl patladığını görmek hosunuza gidiyorsa orası başka, çünkü yapay zeka genellikle fena oynamıyor, üstelik sizin gibi arabirimle boğusmak zorunda da değil.

Lafı uzatmaya gerek yok, Sword Of The Stars, bu türde delicesine asıksanız ve tüm eksikliklerine rağmen oynamayı göze alıyorsanız altından kalkılacak bir yapımdır. Belki birkaç yamadan sonra daha da iyi bir oyun olabilir, ama o 3D galaksi haritasına sahip olduğu sürece benim oturup onu oynamayacağım kesin.

## Level Karnesi

- ✓ Grafikler fena değil
- ✓ İçerik sıradışı
- ✓ Menüier oyuncuyu bunaltmıyor
- ✗ Bazı ciddi program hataları
- ✗ Arabirim tasarımı tamamen yanlış
- ✗ Oyuncuya yeterli bilgi vermiyor
- ✗ Savaşlar çok sıkıcı geçiyor

|                |   |   |   |   |   |   |
|----------------|---|---|---|---|---|---|
| Grafik         | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ses            | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Oynanabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer    | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence        | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

YÜKSEK TEMPOLU VE SIRADISI 4X, AMA BÜYÜK EKSİKLİKLERİ VAR.

60

Madd



■ Yapım Kerberos ■ Dağıtım Lighthouse Interactive ■ Yaş sınırı 7+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ Minimum Sistem 1,6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX ■ Önerilen Sistem 2 Ghz CPU, 512 GB RAM, 128 MB GFX ■ Zorluk - ■ İngilizce gereksinimi - ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler - ■ Web http://www.swordofthestars.com/ ■ Alternatif Galactic Civilizations 2

LEVEL 117 PC İNCELEME





Adventure / RYO / Aksiyon

# PATHOLOGIC

"Diğerleri" mi? Ölüm bize onlardan daha yakın.

**P**athology (Patoloji): Eski Yunancadaki "hastalık" anlamındaki 'pathos' teriminden türetilmiştir ve hastalıkların bilimsel yöntemlerle incelenmesi anlamında kullanılır. Daha geniş anlamıyla patoloji, hastalıklara yol açan nedenleri, bunların doku ve organları etkileme biçimlerini, hastalıklı doku ve organların özellikle morfolojik özelliklerini inceler. Bu anlamda patoloji, tıbbın temelini oluşturur.

Game, Video (Video Oyunu): Teknolojinin eğlence alanındaki en yaygın kullanımlarından biridir; vakit geçirme amaçlıdır.

İtiraf etmek gerekirse, kırmızı sözlükte arası çok açık olan bu iki kelimenin bir gün yollarının kesişeceğine hiç ihtimal vermedim; patoloji ve video ya da bilgisayar oyunu. Oynadığımız oyunlarda mutlaka birkaç kez bahsi geçmiştir elbette, patolojinin ya da bu bilimle ilgili olan birçok şeyin. Ancak Pathologic'te patoloji, oyunun teması. Ne var ki Rusya'da, 2005'te yılın oyunu seçilen bu oyunu bu kadar az sayıda harfle tanımlamak çok zor. Deneyeceğim harf kombinasyonları da Pathologic'in tanımlaması için zayıf kalabilir ama elimden geleni yapacağım.

*"Burası 'hiçbir yer'... Eski bir bozkırda yer alan, 'diğerleri' tarafından unutulmuş olan küçük bir kasaba... Kapılarımız 'diğerleri'ne kapalı, bu sayede bize zarar vermiyorlar. Yalnızca varoluşumuzu devam ettirmeye çalışıyoruz. Belirsiz olsak da... Bu şekilde varolmaya devam edebiliydik; bunu başardık. Siyah bulutlar bizi kaplasa da uzun süre nefes almayı başardık. Hala hayatta sayılırız. Ama o felaket... O kahrolası hastalık... Kasabaya yayıldı ve herkes bir bir ölmeye başladı. Tanıdığımız... Neredeyse herkes... Öldü. Kasabamız can çekiyor, gündün güne ölüme daha fazla yaklaşıyor. Ölüm gündün güne daha fazla canımızı yakıyor; hayatta olsak da, olmasak da... Daha da kötüsü, bilim de bu hastalık karşısında diz çöktü. Umutlarımızı ektiğimiz yerden toplama zamanı yaklaşıyor artık."*

## HİÇ BU DENLİ SOLUK OLMAMISTI; BU DENLİ UZAK DEĞİLDİ BİZE

Pathologic, -tam karşılığı bu olsa gerek- ölen bir kasabada geçiyor, ölümcül bir hastalık bu küçük dünyayı gündün güne yok ediyor. Oyunun ismi de bu tanımlanamayan hastalıktan geliyor zaten. Aynı hastalık gibi oyunun türünü de tanımlamak oldukça zor. Hatta gereksiz... Adventure, RYO, aksiyon, korku

ya da her neyse... Pathologic'i varolan türlerden birine dahil etmek haksız bir eylem olur. Hayır, bu "Pathologic mükemmel bir oyun" demek değil elbette. Evet, radikal, çizginin dışında bir oyun ama bu oyunu belirli sınırlar içerisinde tanımlamak yazının akışını sekteye uğratır.

Oyuna bir tiyatro salonunda başlıyorsunuz. Aşağıda, sahnede üç kişi bir tiyatro oyunu oynuyor. Bir süre onları dinledikten sonra ilerideki kapıdan dışarıya çıkıyorsunuz. Ardından karşınıza bir seçim ekranı geliyor: Ekranda, gerçek fotoğraflarla sunulan üç farklı karakter yer alıyor: Bachelor, Ripper ve isimsiz bir kız. Bunlar oyuna başladığınız salonda sahnede yer alan karakterler. Kızın dışındaki iki karakter arasında bir seçim yaptıktan sonra oyun başlıyor.

Tahmin edebileceğiniz gibi her karakter farklı bir hikayeye sahip. Tahmin edemeyeceğiniz gibi ise, her karakter hikâyenin bir parçasını oluşturuyor ve bu parçalar bir araya geldiğinde hikaye tamamlanıyor. Her biri farklı bir amaç için bu kasabada. Kimi biriyle tanışmak, kimi ise neden ve



■ "Maskeler" her günün sonunda, o gün içinde yaşadıklarını bir tiyatro oyunu olarak sergiliyorlar.

■ Ne anlama geldiğinden emin değiliz ama bu "ekran görüntüsünü" Pathologic'in basın materyali CD'sinin "oyun içi ekran görüntüleri" klasöründen seçtik.

nasıl öldürüldüğünü bulmak için... Yazının bu noktasında biraz durup derin bir nefes almak gerekir mi? Bilmiyorum ama bu konuda size fazla detay verip oyunun tadını kaçırmayacağım. Diğer yandan, verdiğim bu bilginin, katilin uşak olmasıyla hiçbir ilgisi olmadığını bilmenizi isterim. Bu, oyunun sonunda ortaya çıkan bir gerçek değil.

Pathologic garip, karmaşık ve bir o kadar da güçlü bir diyalog örgüsüne sahip. Hatta simdiye dek bir oyunda rastladığım en iyi diyalog örgüsü desem abartmış olmam. Bu, hikayeyi takip etmeyi zorlaştırırsa da kesinlikle sizi rahatsız etmiyor. Mesela ölümsüzlüğü araştırın Ripper'la oynarken, bir diyalog sırasında ölü olduğunuzu öğreniyor ve büyük bir hayal kırıklığı yaşıyorsunuz. İşin garibi, oyun bu ve benzer duyguları "size" yaşıyor. Bunda atmosferin ve karakter tasarımlarının payı oldukça fazla: Gri, boğucu bir atmosfer, gözlerinizin içine bakan ve maskelerini asla çıkarmayan insanlar ya da yaratıklar... Maskenin ardındaki bu karakterler sadece sizle konuşuyor.

Yönettığınız karakterle değil. Sadece sizle... Bu yüzden karakteriniz olanlara anlam veremiyor.

"Diğerleri" mi? Onlar bize yardım edemez. Bunu istemiyoruz da; ölüme bize onlardan daha yakın. Ama bir gün, "diğerleri"nden üç kişinin yolu kasabamıza düştü: Biri kendisine "Bachelor" denilmesini

istiyor; kasabamızdaki olayı araştırmak için yollanmış. Diğeri ise "Ripper"... Geldiği yerde ünlü bir cerrahmış. Babasının korkunç mirasını almak, onu bulmak için burada; bizim için değil. Ya o küçük, donuk kız... Büyücü olduğunu ve bizden birini iyileştirdiğini söylediler. Hayatta kalan herkesi iyileştirecekti. Hayır... Buna inanmıyorum. Geçmişte yaşadığı her şey, donuk olmasına rağmen yüzüne yansıyor. Yaşadığı her korku hala ardında... Onu takip ediyor. Aynı gölgesi gibi. Ya da ölüm gibi..."

## HER ZAMAN GÜLÜMSERDİ BİZE KIZIL KANATLARIYLA; SIYAHA VE BEYAZA RAĞMEN

Söylendiğine göre kasabada 12 gününüz var. Kasaba yalnızca sizin için yaşıyor. İnsanlar da öyle... Oyuncu olduğunuzun siz de farkındasınız ve her gün size verilen görevleri yapmak zorundasınız. Ve "Maskeler" her günün sonunda yaşadığımız günü bir tiyatro oyunu olarak sahneliyor. Sadece gördüklerini değil, görünmeyen maskenizin ardında, kendi içinizde yaşadıklarınızı ve kendinize karşı verdiğiniz savaşı da...

Hayatta kalmak ve aradığınızı bulmak için dinlenmeniz, yemek yemeniz ve hatta uymanız gerekiyor. İhtiyaçlarınızı genellikle kasabada yer alan ve çoğunlukla terk edilmiş olan evlerde karşılayabiliyorsunuz. Zaman zaman kendinizi korumanız da gerekiyor. Bu da oyunun aksiyon tarafını tamamlıyor. Ancak bunun ne kadar gerekli olduğu tartışılır.

Diğer adventure ve RYO oyunlarında olduğu gibi bir menüye sahipsiniz. Mouse'la envanterinize esya katabiliyorsunuz ve bu esyaları gerektiğinde kullanabiliyorsunuz. Bu noktada şunu belirtmek isterim ki adventure unsurları içermesine rağmen oyunda hemen hemen hiç bulmaca yok gibi. Zaten bulmacavari diyaloglar kafanızı yeterince karıştırıyor ve sizi sarsıyor.

## AMA BİR GÜN, "ONUNLA" BİRLİKTE VEDA ETTİK ARDIMIZDAKİ ÖLÜ HAYATA

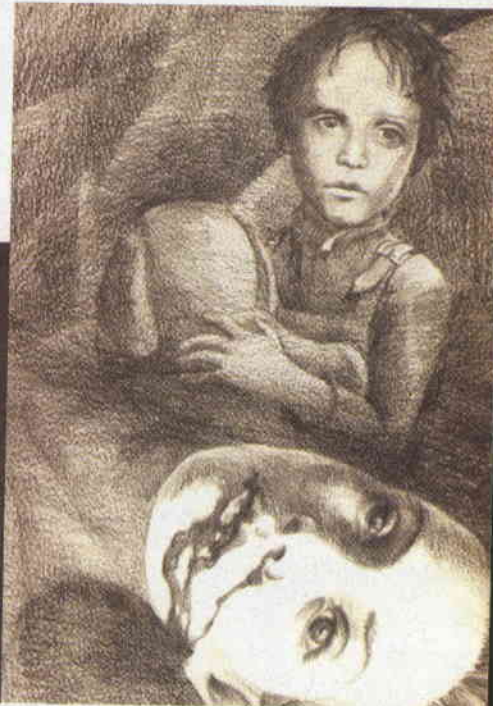
Grafik: .....  
Animasyon: .....  
Kontrol: .....

Açıkçası soldaki sütunun sonundaki boşlukları doldurmak istemiyorum ve bunun yazıya, teste bir şey katacağına inanmıyorum. Hatta konudan uzun uzadıya bahsetmek, "Oyunun şu noktasında şunu yapacaksınız" demek dahi bu oyunun tadını kaçırabilir. Demem o ki; yapım ekibi biraz daha fazla paraya ve buna paralel olarak yeterli teknik imkâna sahip olsaydı Pathologic'i oynadıktan sonra oyun hayatıma son verirdim. Bu zekâ ve yaratıcılık karşısında saygıyla eğiliyorum.

"Hasat zamanı... Umutlarımızı toplamaya başladık ağır ağır. Yaşlı kasabamız bize direniyor; o hala umutlu. Bizden çok daha güçlü, bizden çok daha cesur... Biz, "onlara" karşı kaybettik. "Diğerleri"ne karşı... Bachelor, Ripper ve o küçük kız... Geldikleri gibi gittiler. Hiçbiri yok artık. Biz de yok olacağız yakında. Ailemiz, arkadaşlarımız gibi siyah bulutların altına gömüleceğiz. Güneş bize son defa gülümseyene dek zamanımız var. Sonra, "onunla" birlikte veda edeceğimiz ardimızdaki ölü hayata. Aynı ölüme veda ettiğimiz gibi..."



Firat Akyıldız [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)



## Level Karnesi

- ✓ Mükemmel atmosfer.
- ✓ Güçlü diyalog örgüsü.
- ✓ Yaratıcı senaryo.
- ✗ Kötu, çok kötu grafikler.
- ✗ Kötu, çok kötu animasyonlar.
- ✗ Kötu, çok kötu ses efektleri.

|                |   |   |   |   |   |   |
|----------------|---|---|---|---|---|---|
| Grafik         | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ses            | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Oynanabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer    | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence        | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

OLASI HER TÜRLÜ TEKNİK YETERSİZLİKLERİNE RAĞMEN KESİNLİKLE DENENMELİ.

**75**

■ Yapım İnce-pick Lodge ■ Dağıtım G2 Games ■ Yas sınırı 16+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ Minimum Sistem 800 Mhz CPU, 384 MB RAM, GeForce 2 ■ Önerilen Sistem 1.4 Ghz CPU, 512 MB RAM, GeForce 3 ■ Zorluk Orta ■ İngilizce gereksinimi Çok ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler - ■ Web <http://www.pathologic-game.com> ■ Alternatif Sanitarium





■ Bir helikopterin düşeceği onca yer varken üstünüze düşmesi ne kadar şanslı bir oyuncu olduğunuzu gösteriyor.

Taktik Strateji

# JOINT TASK FORCE

Savaş asla değişmez

**“W**ar...War never changes...” Fal-lout'u oynayan herkesin aklın-da ilk duyduğu, iz bırakmış bir söz. Sonuçlarıyla, “değişmeyen tek şey değişimdir” sözüne kafa tutabilen birkaç ka-lıp cümleden biri. Yakın zamanların en büyük felaketlerinden II. Dünya Sava-sı'ndaki çarpışmalara bakın. Müttefik hava kuvvetlerinin stratejik bir hedefi yok et-mek için o bölgeye binden fazla bomba atması gerekiyordu. Bombardımanlar so-nucunda sadece hedef değil içindekilerle tüm bölge yok oluyordu. Günümüzde akıl-lı(!) bombalar, vurması gereken hedefi tam onikiden vurarak imha ediyorlar. Fakat nasıl(?) oluyorsa hala hedef bölgelerde taş üstünde taş kalmıyor, siviller ölüyor. Ne yazık ki az bir miktarı gerçek anlamda

bağımsız olan dünya medyası, orada olanları gözler önüne getirirken dünyanın geri kalanı vahseti soğukkanlılıkla izliyor. Joint Task Force (JTF) olan bitene dünyanın kayıtsız kalmadığı, bizimkinin kopyası bir gezegende geçiyor.

## BM 2007'DE TERÖRE SON VERİYOR

Macar yapımcı Most Wanted (eski adıyla Mithis, Imperium Galactica 2'nin yapımcısı) yeni taktik stratejisi JTF'de savasa medyanın gücü ve dün-yanın insafı da ekleniyor. Terorizmin gittikçe artan global bir problem halini alması nedeniyle Birleşmiş Milletler 2007 yılı itibariyle Joint Task Force adında özel bir anti-terör timi oluşturu-yor. Bu ekibin özelliği bürokrasiden uzak, yük-sek donanımlı ve dünyanın her noktasına en kı-sa sürede ulaşabilen bir çevik kuvvet olması. Bu nedenle JTF'de kalabalık askeri birlikler yönet-

miyor ve üs kurmuyoruz. Bunun yerine küçük ama son derece deneyimli birli-gimize Somali, Bosna Hersek ve İran gibi kriz bölgelerine yerleştiriliyoruz. Bu nedenle ilk görevimizde Binbası O'Con-nel, 2 Humvee ve birkaç askerle birlikte soluğu Mogadisu'da alıyoruz. Kahramanımız adet olduğu üzere savastıkça de-neyim puanı kazanarak level atlıyor ve biz de gelen puanlarla mini yetenek ağacından (fidan?) yetenekler seçiyoruz. Bunlar savaş gücünü ve sağlığı artırma veya yandaşlara bonuslar ekleme gibi yetenekler. Askerlerimiz roketatar, el bombası ve gaz maskesi gibi ekipman-larla donanmış durumda. Bu donanımları bir askerden diğerine aktarabiliyo-ruz. Fakat donanımımız limitli oldu-ğundan saldırılarımızı Serious Sam tarzında gerçekleştiriyoruz. Zaten oyunun mikro yönetimi bu şekilde gerçekleşiyor.

İlk bölüme başlamamızla birlikte Mogadisu'nun dış bölgelerine giriyoruz.







■ Hava saldırısı yeteneğini iyi belleyin. Adam sokamadığımız yerlere uçak sokacağız.

■ Fiti fiti kosan tamircilerimiz, herhangi bir aracı kısa sürede tornaavidalyorlar.

Humvee ve askerlerden oluşan ekibimiz belirli bir tempoda birbirlerinden çok uzaklaşmadan ilerliyorlar. Oyundaki formasyonlar dengeli ve canlı(!) bir ekipte gerçekten işe yarıyor. Havaalanına gelmemizle beraber liderleri Abbas önderliğindeki Somalili gerillalarla karşılaşıyoruz. Piyadeleri dikkatli bir şekilde düşmanın üzerine sürerken, Humvee'ler ile destek atesine başlıyoruz. Bu arada ilkyardım elemanı tedaviye ihtiyaç duyan her askere kosturup duruyor. Düşman tankının yaklaştığını farkederek askerlere roket atarlarına davranma emri veriyoruz. Fakat disiplini kısa süreliğine elden bırakmamız felaketle sonuçlanıyor. Görev sırasında diğer oyunlarda görmeye alışkın olmadığımız bir medya unsuru da görüyoruz: Uluslararası basın da olup biteni aktarmak için gözlerini oraya dikmiş durumda. Basın sivillerin zarar gördüğünü farkettiğinde bunu dünyayla paylaşıyor ve görev başarısız sayılıyor. Zaten oyun sırasında ekranın sol üst köşesine gelen TV ekranıyla son haberleri ve yaptıklarımızı medyanın gözünden takip ediyoruz.

## KAHRAMAN ASKERİN SİHİRLİ TORNAVIDASI

Askerlerimiz bu işi dostluk, kardeşlik, barış gibi kavramların yanında ekmek parası kazanmak için de yaptığından her başarılı görev sonrası hesabımıza tatmin edici paralar yatırılıyor ve birliğe ayrılan bütçe artıyor. O'Connell da bu bütçeyi yeni askerler ve hafif savaş araçları almak için kullanıyor. Binbaşının aldığı araçlar ve askerler kısa bir süre sonra helikopterle kriz bölgesine, görüş sahamız içinde istediğimiz noktaya indiriliyor. Bunun dışında ağır zırhlı savaş araçları ve tamir araçları da kısa süre içinde nakliye uçağıyla havaalanına getiriliyor. Tamir aracını Humvee'lerin yanına getirip tamir modunu aktif hale getirdiğimizde araçtan mühendisler çıkarak hasarlı araçları fiti fiti kosturuyorlar ve oynayan(?) vidaları sıkıştırmaya başlıyorlar. Yetenekli mühendislerimiz ağır hasarlı tankları bile kısa sürede eski haline getiriyorlar (acaba bu tornaavidalardan alsak Xbox 360'ümüz çalışır mı?). Hasarlı aracı tamir edip iki tane de asker bindirdik mi trafik ve park problemini kökünden çözecek bir tanka sahip oluyoruz. Teknik elemanlarımızdan C4, mayın aracı ve tuvalet pompası gibi savaş ekipmanları edinebiliyoruz. Fakat oyun boyunca en fazla envai çeşit roketi ihtiyaç duydum. Çünkü JTF'de düşmanın tuzağına gelmesini beklemiyor, siz ona gidiyorsunuz. Bunun dışında fazladan ekipmana ihtiyaç duyulduğunda O'Connell

telsizine başvuruyor.

Bir görevi tamamlayıp eksikleri giderdiğinizde yeni görevler geliyor. Bir sonraki görevde iki kamyon mülteciye havaalanından Birleşmiş Milletler kampına kadar eskortluk ediyoruz. JTF'nin görev kapsamı bu şekilde değişirken savaş alanı da gittikçe büyüyor. Bulduğumuz haritanın kenarları genelde yeni bir şehrin sınırı ve bir sonraki hareket noktamız oluyor. Yani bulduğumuz haritanın boyutları katlanarak büyüyor. Görevlerin kilit noktası çoğunlukla teröristlerin elinde bulunma ihtimali(!) olan atom bombalarını bulmak oluyor. Bu nedenle Afrika'da, Bosna'da, Güney Amerika'da ve hatta çeşitli petrol platformlarında mücadele ediyoruz (bu arada Bosna'da bu kadar yoğun bataklık bölgeleri olduğunu bilmezdim, muhtemelen Bosnalılar da hala bilmiyordu). Oyunda zaman ve iklim değişikliklerinin görülmemesi mesafesi üzerinde büyük etkisi var. Özellikle yoğun yağış ve sis gafil avlanmanıza neden oluyor.

## ADRESE TESLİM APACHE

JTF'de güçlerimiz yalnızca yer araçlarıyla sınırlı değil. İhtiyacımıza göre Apache helikopterinden Harrier tipi uçaklara kadar geniş bir hava desteğine sahibiz. Gelelim JTF'nin mikro yönetimine. JTF'deki araçları ve araçlardaki silahları kullanmak için birer kişi gerekli. Dolayısıyla genelde araç başına iki adama ihtiyaç duyuluyor. Hasar gören bir tank bizim için su anlama geliyor: Tamir aracına gidilecek, tamir ekibi harekete geçirilecek, yaralıları araçtan indirilerek sağlık ekibine gönderilecek ve işlemler bitinceye kadar beklenecek. Bu sürecin hızlandırılması için gerekli komutları vererek oyun hızını artırabilirsiniz. Bu olayı düşman mevzilerine yakın bir yerde yapmadıkça korkmanıza gerek kalmıyor. Fakat bir yerden sonra mikro yönetimin abartılması, aksiyonu ve heyecanı baltalamaya başlıyor. Kendi seçtiğiniz askerler sonraki bölümlere sizinle birlikte gelebiliyor ve başarı kazandıkça bir kahramana dönüşerek özel yetenekler edinebiliyorlar. Bunlardan favorilerim; düşmanı tek atışla indiren keskin nişancı ve hava saldırısı emri veren komutan oldu.

JTF'de Ageia PhysX kullanılıyor. Fakat oyunun fizik motoru tek başına da yeterli ve kaliteli. Yani "Ageia'sız oynamak, oyuna hakarettir" diyeceğiniz bir şey yok. Oyunun çok oyunculu modunun daha eğlenceli olması için özel saldırı sayısı ve gücü artırılarak haritada görmediğiniz alanlara da saldırılar yapılabilmesi mümkün kılınmış. 13 haritada JTF kuvvetleri, terörist veya asilerden olarak bayrak noktalarını ve havaalanlarını ele geçiriyor ve Deathmatch, Domination gibi klasikleşmiş modlarda mücadele ediyoruz. Fakat çok

oyunculu oyunun en keyifli yanı görevleri başka bir arkadaşla yapmak.

## TAKTİKSEL DÜŞÜNME

JTF taktik strateji sevenlerin keyifle oynayacakları, iyi bir oyun. Oyunun en büyük sansızlığı Company of Heroes'la aynı dönemde çıkması. Su an harıl harıl Company of Heroes oynayan taktik strateji sevenlere tavsiyem JTF'yi zulaya atıp oynasız bir dönemde sömürmeleri olacaktır.

Göker Nurbeyler  
gnurbeyler@level.com.tr



■ Hafif zırhlı araçlarla düşmanın ilgisini çekerken, arkadan askerlerimiz sessiz ve derinden geliyorlar.



## Level Karnesi

- ✓ Medya faktörü.
- ✓ Görev tasarımı.
- ✓ Sağlam atmosfer ve gerçekçi oyun
- ✓ Fizik motoru.
- ✓ Cooperative modu var.
- ✗ Yapay zeka savunmayı çok seviyor.
- ✗ Kamera açılan.
- ✗ Mikro yönetim bazen bayıyor.
- ✗ Daha fazla ara video iyi olurdu.

|                |   |   |   |   |   |   |
|----------------|---|---|---|---|---|---|
| Grafik         | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Şes            | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Oynanabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer    | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence        | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

DÜNYA SAVAŞI ÜZERİNE OLMAYAN GERÇEKÇİ BİR STRATEJİ.

**77**

■ Yapım Most Wanted ■ Dağıtım Vivendi ■ Yaş sınırı 16+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ Minimum Sistem 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 3.8 GB HD Alanı ■ Önerilen Sistem 2.8 GHz CPU, 1 GB RAM ■ Zorluk Orta/Zor ■ İngilizce gereksinimi Normal ■ Multiplayer Deathmatch, Domination, Coop ■ Diğer sistemler Yok ■ Web www.jointtaskforce.com ■ Alternatif C&C Generals





■ O ateş tusuna hiç basmamanızı tavsiye ediyoruz.

■ İşte meraklı bir robot! Eğilme tusuna basmış ve kenardan bizi izliyor.

■ Haklarını yemeyelim, patlama efektleri güzel.

FPS

# WARPATH

Epic Games'e buradan sesleniyorum: Allah aşkına şu sözleşmeyi feshedin!



**G**rafik her şeydir" diyenlerdenseniz, bir daha düşünmenizde fayda var. Çünkü Warpath, ciddi bir antitez olarak abide gibi karşımızda duruyor. Aslında Playboy Mansion ve Pariah'ı oynadıysanız, yapımçı firmadan fazla bir şey beklememeniz gerektiğini biliyorsunuzdur ama bu kadar da olmaz ki! Valusoft isim değişikliği mi yaptı nedir?

Unreal Tournament'ın birebir kopyası diyebileceğim, ama UT'ye olan saygımdan diyemediğim bu oyunu, ilk bakışta hevesli bir grup amatör tarafından hazırlanmış bir mod çalışmasına benzetiyoruz. Ama değil. "Pariah için UT motoru lisansına tonla para verdik, e bari bir şeyler daha yapalım" diyerek tasarlanmış, CD kirliliğini arttırmak dışında bir şeye yaramayan bir oyun var önümüzde. Oyunun hikayesinin üç satır bir metinle anlatıldığını söylemem bilmem yeterli olur mu?

## BEN OLSAM O SÖZLEŞMEYİ BOZARIM!

Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag ve Assault gibi modların tek ve çok oyunculu oynanabilmesinin dışında, oyunda başka bir şey yok. Evet biliyorum, UT'de de bunun dışında bir şey yoktu ama burada durum biraz farklı. Zannediyorum UT lisansını alırken yapay zekayı sözleşme dışı tutmuşlar, oyundaki bütün düşmanların zeka yaşı yok gibi bir şey çünkü. Sniper tüfeğini burunlarına dayasanız bile suratlarındaki "selamlaar" ifadesi kaybolmuyor. Size ateş ettiklerinde de, eğer tesadüfen mermiye doğru zıplamamışsanız, vurulmanız imkansız.

Bu tarz oyunlarda ilk kez gördüğüm "silah

açma" özelliği ise bambaşka bir yaratıcı zeka ürünü. Oyuna iki tane silahla başlıyorsunuz -biri birtakım mavi toplar fırlatıyor, diğeri de sniper tüfeği olmaya çalışıyor- ve ikisi de birbirinden kötü. Teorik olarak, oyunda ilerledikçe yeni silahların açılması gerekiyor. İşin komiği, on tane falan haritayı bitirdikten sonra halen diğer silahların açılmaması. Güzel kardeşim, silah çeşitliliği, oynanış kolaylığı FPS'lerin en önemli özelliğidir, ne yaptınız siz? Jeton atmıyoruz ki biz bu makinaya?!

Oynanış kolaylığı demişken, farenin hassasiyet ayarlarına kesinlikle akıl sır erdiremediğimi belirtmek zorundayım. Siz ayarı kaç getirirseniz getirin bazen hevesli bir keçi gibi elinizin altından kaçıyor, bazen de çoktan tekaüt olmuş bir kaplumbağa ile yarışıyor.

Ama yine de yapımçıları takdir etmek lazım, verdikleri paranın karşılığını almak için "ellerinden geleni" yapıyorlar. UT'nin araç kullanabilme özelliği buraya da birebir aktarılmış. Yalnız şöyle bir problem var, araçlar çok büyük, koridorlar ise çok küçük! Esas çatışmaların olduğu bina içlerine sığmıyor yani! Arkadaşlarınız bina içinde savaşırken siz dışarıda Taksim-Kadıköy hattı minibüsü gibi anlamsızca bekleyebilirsiniz.. Muazzam deha ve parlak fikirler silsilesi ile dolu oyunun yapım kadrosuna John Romero bir şekilde dahil olmuş mudur acaba diye düşünmedim değil.

"Peki bunun multisi nasıldır acaba?" diye düşündüğünüzün farkındayım, siz kafanızı bu tür şeylere takmayın diye ben denedim ve sunucularda yankılanan çekirge sesinin huzur veren yankısını duydum. Bir Allah'ın kulunun olmadığı oyun sunucularının kamu hizmetine aktarılmasında - mesela kimlik numaramızı öğrenebilmek gibi- büyük fayda olacağı kanaatindeyim. Herhalde online olarak Solitaire oynayan insan sayısı, Warpath oynayan insan sayısından daha fazladır.

## KABUSLARINDAN HARİTA YAPMIŞLAR

UT motoru sağolsun, grafikler güzel de mekan tasarımları bir mimarın kabuslarından çıkmış gibi. UT motorunun niyeti bozduktan sonra ne kadar kötüye kullanılabileceğini Warpath'de görebilirsiniz. Ucubik tasarımlar, sigara paketinden hallice büyüklüğe sahip haritalar, hiçbir yere varmayan yollar... Harita tasarlamaya başlayanların ilk öğrendiği şudur: Asla sonu çıkmaz olan bir koridor yapma. Maşallah burada hemen her koridor çıkmaz!

Kısacası, Warpath bir FPS'nin nasıl olmaması gerektiğinin en güzel örneği. Zamanınızı ve sabrınızı boş yere harcamayın, onun için kullanabileceğiniz bir sürü televizyon programı var.

**Level Karnesi**

✓ UT grafik motoru.  
✗ O grafik motoru için imzalanan sözleşmeden başlayalım...

|                |   |   |   |   |   |   |
|----------------|---|---|---|---|---|---|
| Grafik         | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ses            | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Oynanabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer    | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence        | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

**TEK CÜMLE:  
ZAMAN VE PARA KAYBI.**

**25**

Ant Köksal ant@level.com.tr



■ Yapım Groove Games ■ Dağıtım Digital Extremes ■ Yaş sınırı 17+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ Minimum Sistem 800Mhz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX ■ Önerilen Sistem 1.4 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX ■ Zorluk Orta ■ İngilizce gereksinimi Orta ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler Xbox ■ Web http://www.playwarpath.com/ ■ Alternatif Unreal Tournament 2004

**LEVEL 117 PC İNCELEME**



# PAC-MAN WORLD RALLY

Hayatımızdan çıkmak bilmeyen küçük sarı daire, şimdi de trafik canavarı, iyi mi?

**B**elki de dünyanın en tanınan oyun kahramanı Pac-Man, 20 yıldır bir şekilde oyunların arasından o küçük sarı kafasını gösterip durdu bize. Onunla beraber tanıştığımız pek çok kahraman ortadan kaybolurken o çat burada, çat kapı arkasında bir bellirip bir kayboldu. Kendini unutturmadı.



Şimdi de fantastik bir dünya turuna çıkıyoruz Pac-Man ile. Tüm yapmamız gereken, 15 farklı pistte eskiden pesimizde koşuşturan hayaletlerle yarışmak. "Haddinden fazla hoplamalı zıplamalı, uçmalı konmalı parkurlarla bezenmiş olan Pac-Man World Rally, yarış severlere yeni ne verebiliyor" diye sormayın. Çünkü yeni bir şey vermiyor ve olabildiğince basit ama eğlenceli. Belki de bir şekilde içimizdeki çocuğun kaybolmaması için Pac-Man'e ihtiyacımız var. Ben Pacman World Rally oynarken bunu hissettim.

Grafik uygulamaları başarılı olan oyun beni bir şekilde etkiledi, bazı parkurların grafikleri ve zorluk dereceleri 'tadından yenmiyor'. Son derece sevimli oyunun müzikleri de 80'lerden kalma nostaljik etkileri olan kuplelerden oluşuyor ama birazcık tekno modifikasyon görmüşler. Ben sevdim, buyrun yarışalım.

Kaan Ezgimen kaan@level.com.tr

## Level Karnesi

- ✓ Basit ve neşeli oynanışı küçük kardeş için ideal
- ✗ Geri kalanlara hiç hitap etmiyor

SARI KAFALI PACMAN'İ LABİRENTLERİN DIŞINDA GÖRMEK DE EĞLECELİYİMİŞ.

65

■ Yapım Namco Bandai ■ Dağıtım Namco Bandai ■ Yaş sınırı Yok ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ Minimum Sistem 1 Ghz CPU, 512 MB Ram, 64 MB GFX ■ Önerilen Sistem 2.0 Ghz CPU, 1 GB Ram, 128 MB GFX ■ Zorluk Pek eğlenceli ■ İngilizce gereksinimi Olmasa da olur ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler PS2, GameCube, PSP ■ Web <http://www.namco.com/games/pacmanworldrally/> ■ Alternatif Micro Machines V4

## Golf simülasyonu

# PROSTROKE GOLF: WORLD TOUR 2007

3 numaralı sopayı versene, kafana çakacağım

**T**iger Woods'u bilir misiniz? Bu oyunun danışmanlığını da yapan dünyaca ünlü bir golf oyuncusudur kendisi. Bu kadar profesyonel bir adamın bir kenarından bulaştığı bir oyunda, doğal olarak benim gibi golften anlamaz biri de bir topa vurmak için 2 saat harcayabilir bittabii. Evet, bir oyun dergisine editör olmak böyle bir şey işte, yeri gelir dünyada hiç ama hiç ilginizi çekmeyen bir spor dalı oyunu kargoyla masanıza konuverir. Bir golf oyunuyla ilgili yazı yazmak için ilk önce bu sporla ilgili bilgi edinmek lazım. Yoksa hakikatten cahil cahil bu oyunu oynamanın alemi yok. Nedir bu golf arkadaşlar? Golf, küçük bir topun özel sopalarla, belli deliklere sokulduğu bir açık hava sporudur. Uzunluğu 100 metre ile 600 metre arasında değişebilen bir golf alanında 9 ya da 18 delik bulunur. Oyunu, en az vuruş yaparak bitiren kişi kazanır.

Prostroke öyle bir oyun ki, profesyonellerin desteğini aldığı için bir uçuş simülasyonu kadar zor ve karmaşık olabiliyor yeri geldiğinde. Topa öyle "haldırız" diye çakamıyorsunuz. Ve yukarıda tarif edildiği gibi "az vuruş" falan da yapamıyorsunuz.

Kaçınızın duruşu, falso hesapları, ayak pozisyonları ve buna benzer topla fizikî olsun



olmasın, bir dolu değişkeni hesaplamamız gerekiyor ki topu belki istediğiniz yöne gönderebilesiniz. Oyun yaptığımız tüm hesaplamaların sağlamalarını da yapabilmemiz için kuş bakışı açılarla topu nereye

gönderebileceğinizi size gösterse de ben o gösterilen yerlere hiç ama hiç ulaşamadım. Olağan üstü detaylı grafikleri, sit com misali kahkahaları andıran ve nereden geldiği belli olmayan alkışlarla hoş bir oyun. Ama beceremedim ben. Yapamadım. Vurun beni.

Golf oynamanın tadına varabilmek bir yana, açık havada yapılan bu sporun biraz stres atmaya yaradığını savunulara buradan sesleniyorum. Ellerim titriyor. Sinir küpü oldum. Böyle spordardan oyun yapmayın arkadaşlar, rica edeceğim. Olmasın bir daha. Bana yatıştırıcı bşeyler de kargola derhal Sinan'ım!

## Level Karnesi

- ✓ Ultra gerçekçi oynanış...
- ✗ ...kesinlikle herkese göre değil

BİR SOPAYLA BİR TOPA ABANMAK NE KADAR ZOR OLABİLİR Kİ?

70

Kaan Ezgimen kaan@level.com.tr

■ Yapım Oxygen Interactive ■ Dağıtım Gusto Games ■ Yaş sınırı Yok ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ Minimum Sistem 1.8 GHz CPU, 512 MB Ram, 128 MB Grafik kartı ■ Önerilen Sistem 2.5 GHz CPU, 1 GB Ram, 256 MB Grafik Kartı ■ Zorluk Yüksek ■ İngilizce gereksinimi Daha çok yetenek ve golf bilgisi lazım ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler PS2, PSP ■ Web <http://www.prostrokegolf.com/UK/> ■ Alternatif Tiger Woods 07

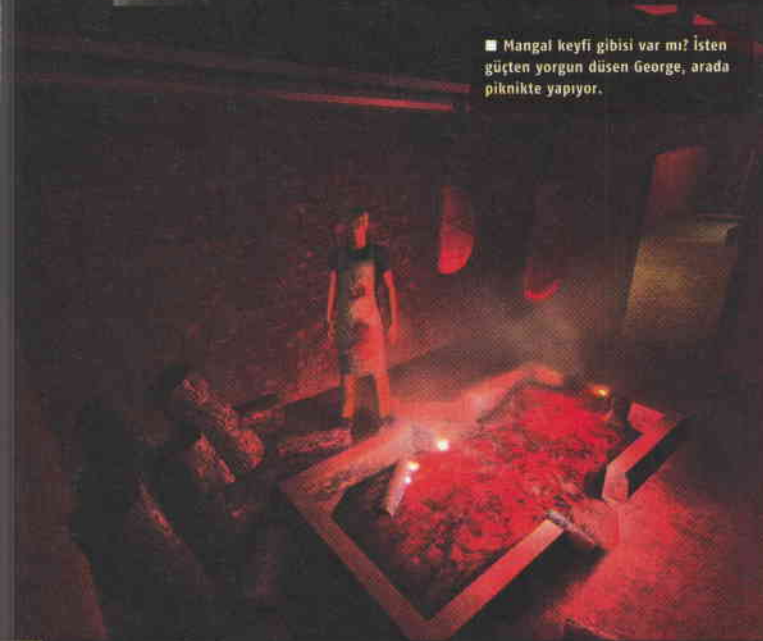


# BROKEN SWORD

## THE ANGEL OF DEATH



■ Mangal keyfi gibisi var mı? İsten güçten yorgun düşen George, arada piknikte yapıyor.



Kayıp elyazmalarını bulacak, esnek çalışma saatlerine uyum sağlayabilecek, seyahat engeli bulunmayan, prezantabl eleman aranıyordunuz.

kulağınız, eliniz, zihniniz "yeni" oyunlara bu kadar alıstıktan sonra BS4'ün karşısına geçmek bir çeşit test gibi. İşte size bir test: Acaba eski oyunların hasretle anıldığı o "ah ah, nerede o eski oyunlar" muhabbetlerinde, sadece laf olsun diye mi konusuyordunuz, yoksa gerçekten de size hâlâ bir şeyler ifade ediyor mu eskiler?

Oyuna bakınca bunun cevabı kendiliğinden ortaya çıkıyor. Kendi adıma bu testi tam puanla geçtiğimi söyleyemem. Bazı şeyleri hatırlayıp, "n'olacak ki, eskiden standart buydu" diyebilmek için oyunla biraz vakit geçirmem gerekti. İlk baştaki "bu ne be?!" tepkim içine pişmanım. En azından kimseye duyurmadan söylemeliydim.

### KILICIN KIRIK UCU

BS4'ü güzel bir oyun yapan birçok özelliği var ama ben kötü yanlarıyla başlamak istiyorum, zira oyuna başladığınızda da iyi yanlarından önce kötüler çarpacak gözünüze. Mesela karakter animasyonları... İletişim kurarken sırtını sürekli bize dönen karakterlerden, merdiven inerken oyuncak aysını cezalandırmak için üstünde tepinen küçük bir çocuğu andıran George'dan, vantrolog aday NPC'lerden bahsedebilirim.

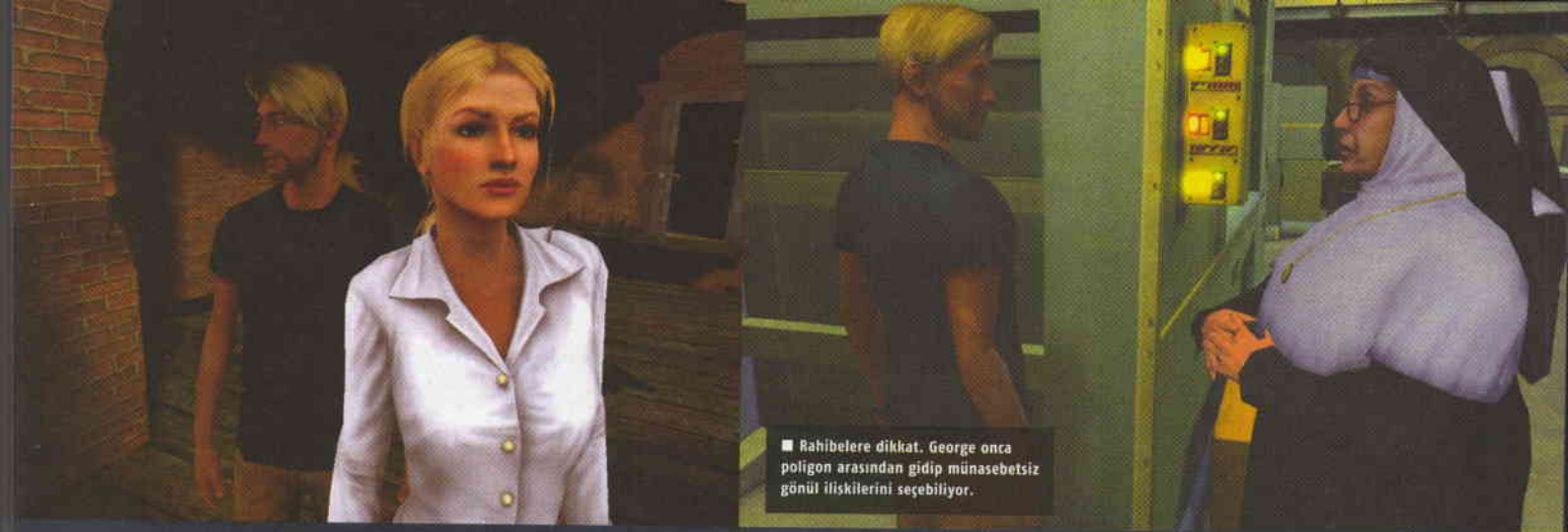
Ya da oynanışla ilgili hatalar... Zıpla komutuna sola strafe'le cevap verip bir de "beğenemedin mi" bakışı atan, bir mekâna girdiğinde makul bir noktada durmak yerine önce gidip bir duvarı yalayan, yürürken civarda masa, sandalye, nota sehпасı (o derece) ne varsa hepsine takılan ve şu an hatırlayamadığım türlü sebekliklere imza atan bir George'dan bahsedebilirim.

Ya da teknik hatalardan... Oyunun belli bir sebebe bağlı görünmeyen bir hata mesajıyla kendini kapatması, ekranın donup kalması ve mecburen sizin oyunu kapatmanız (kaydedemedi elbette), sisteminizin kalitesine aldırmağınız oyunun yavaşlaması, farenin ölü taklidi yapması, dokuların kısmen ya da tamamen kaybolması... Kalabalık bir liste oldu ama emin olun ki oyunla biraz vakit geçirdikten sonra bunları kabullenmekte o kadar da zorlanmıyorsunuz. İlginiz daha ziyade "yıllar sonra eski tadı veren bir adventure ha, nihayet!" noktasında takılı oluyor. Giderek artan bir istahla oynamaya devam ediyorsunuz. BS4'ün en iyi yanı da bu, her halükarda oynamaya devam ediyorsunuz.

**2** 003'ün son ayları. Broken Sword'un nazik, komik, geveze kahramanı George Stobbart (çift t, çift b) soğuk bir kış gününde, The Sleeping Dragon ile geri dönüyor. İlk iki oyunla çok eğlenmiş herkes gibi ben de bu oyunu sevmeye hazırım. Ama oyunun başına geçince bunun o kadar da kolay olmayacağı ortaya çıkıyor. Broken Sword'u harika bir oyun yapan neredeyse her şey gitmiş, yerine "magandayım ama para bende" misali havali grafikler, kullanırsız ama atraktif bir kontrol sistemi gelmiş. En kötüsü de, sen sakrak karakterimiz George yemeden içmeden kesilmiş, sessizleşmiş, yaşamını oradan oraya boş koli taşıyarak sürdüren bir sosyopata dönüşmüş... Broken Sword 3'ü sevmek kolay değil ama elimizden geleni yaptık. Oyunu bitirdikten sonra da, özlediği BS'yi bulamamış kırık duygularımızı kıs uykusuna yatırdık. Ve aradan geçen üç yıldan sonra nihayet uyanma zamanı geldi.

Dört numaralı Broken Sword'umuz The Angel of Death, kendini son teknolojiye adanmış tasarımcılar ve oyuncular açısından bakıldığında hayli cesur bir oyun. Üçüncü oyunda yaptığı geliştirmelerin çoğunu geri alan, bugüne ait görünme kaygısını bir tarafa bırakıp yerine ilk iki BS'yi şablon olarak kullanan, gerçekten cesurca geri hamle yapan bir oyun. Gözünüz,





■ Rahibelere dikkat. George onca poligon arasından gidip münasebetsiz gönül ilişkilerini seçebiliyor.

## İSTANBUL'DA BİR NEW YORKER

Manuscript (el yazması) sözcüğünü sanırım ilk kez Broken Sword'de duymuştum. Ondan sonra da serinin her bölümünde karşına çıkmaya devam etti. BS4'te de durum değişmiyor. Oyun, aileden yadigar bir elyazmasını mafyaya kaptıran Ann Marie isimli alımlı bir kadının George'dan yardım istemesiyle başlıyor. Tehlikeli tarikatlar ve bunların tarihsel bağlantıları peşinde macera üstüne macera yaşamaktan çoktan vazgeçip, sıkıcı avukatlık işleriyle para kazanmaya çalışan George için bu cazip bir teklif. Direk başladığımız macerada önce canımızı, sonra da elyazmasını mafyadan kurtarmaya çalışıyoruz. İkisini de başarıncı, sıra el yazmasının sıfresini çözüp bahsettiği hazineyi bulmaya geliyor. Sonraki durak, İstanbul!

Neredeyse bütün hikâyeyi açıklamışım gibi görünebilir ama bu sadece giriş. BS4 son derece uzun bir oyun. Çok sayıda mekânı araştırdığınız, bir sürü bulmaca çözdüğünüz, durmadan insanlarla konuştuğunuz, tıklı kaldığınız odalardan çıkmaya çalıştığınız, tam çözüm kullanmadan bitirmeye kalkarsanız çok uzun saatlerinizi harcayacağınız gerçekten uzun bir macera var önünüzde. En son Dreamfall'u oynadığımda, "bir adventure için kısa sayılabileceğini" düşünmüştüm

ama BS4'ten sonra oynasaydım "2. chapter yok mu?" diye sayıklayabilirdim. İki oyunun uzunluk farkı benle Jesuskane arasındaki boy farkına eşit...

Broken Sword 4 birçok açıdan serinin ilk iki oyununa benziyor. Bu benzerliklerin başında, çok merak edilen kontrol sistemi ve arayüz geliyor. BS1 ve 2'deki kontroller klasik point&click adventure kontrolleriydi. Burada da öyle. Arayüz ise alabildiğine sade. Bunun sebebi yapabildiklerinizin çok az olması değil, sistemin iyi kurulması. Her şey son derece basit... Sadece oyunun ilk iki saatinde George'u kosturmayı başaramadım, ona yanyorum (çift tık değil, CTRL+ tık imiş).

Oynanışla ilgili her şey de geçmişten geliyor. Beklenmedik anlarda karşınıza çıkacak eski yüzler, bir muhabbetin içine sızıveren eski anılar falan çok hoş. Ayrıca George yine çokbilmiş, tasasız, eğlenceli karakterine bürünmüş. Konusmayı seviyor ve sizi bol bol laf salatısı dinlemek zorunda bırakıyor ama sıkımsıyor. Oyundaki bulmacalar cidden zor ve her defasında "ya ama yaa!" dedirtiyor. Çünkü çoğunlukla bin defa baktığınız bir yerdeki ufaklık bir detayın içinde saklı oluyor çözümler. Sahsen günlerce takılıp kalmamak için tam çözüme başvurmak zorunda kaldım, yoksa hala üçüncü bölümde debeleliyor olabilirdim, incelemeyi Bakırköy'den yazıyor da olabilirdim.

Eski bulmaca tarzına eklenmiş tek yenilik avuççığı bilgisayarıdır. Belli problemleri aşmak için (telefon numarası bulmaktan bomba imhasına kadar) bilgisayarımızla bazı online sunucuları hack'lememiz gerekiyor ki bu başlı başına bir oyun gibi... Bu arada BS3'ün kutuları it, üst üste diz tarzı sonu gelmeyen hamallığı tamamen bitmiş sayılmaz ama çok daha anlamlı ve makul miktarda kullanıldıklarına emin olabilirsiniz.

## MUTLU SON

BS4'te beni en memnun eden şey ise eski ses ve müziklerin geri dönmesi oldu. Sıradaki işimizin ne olduğuna ve çözüme dair hiçbir ipucu vermemesiyle meşhur ilk iki BS'nin bir özelliği, siz doğru hamleler yaptıkça değişen müziğiydi. Saatlerce bir bulmacada takıldıktan sonra bu müziğin arka planda hafifçe çalmaya başladığını duyunca içinizi huzur kaplardı. O duyguyu yeniden hissetmek pek bir hoşuma gitti.

İçinde tonla gevezelik ve gören gözler tarafından fark edilmeyi bekleyen tonla ayrıntı olan böyle bir oyun için daha sayfalarca yazabilirim ama böyle bir şansım yok. Tek bir cümleyle söyleyeyim: Eski adventure'ları iyi-kötü demeden tüm

yanlarıyla özölüyorsanız The Angel of Death'in kanatlarına atlayıp hasret giderebilirsiniz ama "zaman değişti, e tabii Çelik de değişti" diyorsanız bu oyun feci halde gözünüze batacak.



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

## BS4 HURAFELERİ

Oyun çıkmadan önce çok fazla reklâmı yapılmadığı için BS4'ün kapsamını ve özelliklerini açıklamak büyük oranda "tahmin guruları"na kaldı ve sağdan soldan okuduklarıma bakılırsa bir sürü insan da bunları doğru bilgiler olarak kabul etti.

### 1. BS4 de ilk iki oyun gibi 2D olacakmış, çizgi-film tadında. Süper!

Yanlış. Oyun, bir önceki bölüm The Sleeping Dragon gibi üç boyutlu ama görsel olarak önceki oyunlara çok daha yakın. 2D hissi verebilmek için tüm planlar elle çizilmiş. Bu açıdan yine de süper!

### 2. Tamam belki de 3D'dir ama yeni nesil ses ve görüntü teknolojilerine hiç yatırım yapılmayacakmış.

Sen öyle san, yapıldı bile... BS4, Philips'in geliştirdiği amBX sistemini kullanan ilk oyun. amBX ise oyundaki sesleri, ışık efektlerini, rüzgân ya da ısıyı bizzat odanıza taşıyan bir sistem. Yani gerekli donanımları alıyorsunuz (fan, hoparlör ve ışık seti) ve oyun sırasında ışık, ses ve hava değişimleri bizzat odanıza yansıyor (alet yağmur ve kar yağdırıyor ama rüzgâr ve sıcak hava yapıyor).

### 3. Nico ölmüş, George başka kızlara yazılacakmış.

Nico'lar ölmez! Oyunun başında bir süre Ann Marie ile takılacağı ama Nico yine maceranızın değişmezleri arasında.

### 4. George'un hiçbir işe yaramayan uğurlu kömür parçası geri dönüyormuş.

Kömür parçasıyla golf sopasını bir tutuyorsanız, doğru. BS2'de George'un anlatı anlata bitiremediği o kömürün yerini bu kez katlanabilir (ama bazen katlanılmaz hale gelen) bir golf sopası alıyor.

### 5. Oyunda İstanbul yokmuş.

Bu hurafeyi ben uydurdum, kabul ediyorum ama bir şekilde oyun içinde İstanbul'a gittiğimizi, Topkapı'dan sanat hırsızlığı yaptığımızı belirtmem ve sözde bellboy'umuz Mevlüt'le beki köpeğimizi Zeki'yi anmam gerekiyordu.

## Level Karnesi

- ✓ Güzel hikâye
- ✓ Özlediğimiz tarzda bir oynanış
- ✓ Bol bol turistik gezi, sürüyle karakter
- ✓ Seslendirmeler de müzikler de nefis
- ✓ Save almadan çökmeseydin bari ya!
- ✗ Animasyonlar dökülüyor
- ✗ Fazla zor. Her şeyi de biz akıl edeceksek(!)...

|                |   |   |   |   |   |   |
|----------------|---|---|---|---|---|---|
| Grafik         | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ses            | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Oynanabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer    | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence        | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

SON: KATALARI OLABİLİR AMA BÖYLESİ KIRK YILDA BİR GELİYOR.

82





# CALL OF JUAREZ



## Juarez kimi çağırıyor?

**Ç**ok uzaklara gitmenizi istiyorum. Her şeyden arının, dünyanın acısından, bugünün korkusundan, yarının endişesinden... Şu an bir dergi sayfasına baktığınızı unutun, Level sizin için bir şey ifade etmesin bir süre için. Siyah ya da beyaz, bir renk(sizlik) seçin, ondan başka hiçbir renk kalmasın ışığı yansıtacak. Zihninizdekileri bir kenara itin, asıl gerçek ortaya çıksın. Boşluğun kütlesi, sessizliğin sesiyle dolsun içiniz. Sonra hayal etmeye başlayalım hep birlikte.

## SİYAH VE BEYAZ

Bir oyun düşünün. Tutorial bölümü sizi kendinden soğutmak için her şeyi yapsın. Gereksiz bir zorlukla ambale etsin sizi, adeta "beni oynamana hiç gerek yok!" desin. Bir oyun düşünün, ana kahramanlarından birinin kaçmaktan başka yapabileceği hiçbir şeyi olmasın, bir de üstüne öyle bir ses tonu ekleyin ki adama kaptığınız gıcık katlansın. Saçma bölüm tasarımları yüzünden kafanızı masalara vurun, garip akrobasi görevleri yüzünden Hugo oynadığınızı sanın, küfredecek kimseyi bulamadığınız için hayali "Tolgahan Abi'ler" yaratın. Geçemediğiniz bölümler için etrafınızdakiler teker teker monitörünüze kafa uzatıp "Sen bu işten anlamıyorsun galiba" desin. Sonra kafanızdan bir not verin bu oyuna. 0 notu bir yerlere yazın, ilerde lazım olacak.

Şimdi tekrar o boşluğa dönmenizi istiyorum. Uzaklardan gelen o çağrıya kulak verin. Çağrının ne olduğunu fark edin. Çağrı, boşluğun çağrısı. Hiç'in hep'e karşı zaferi. Hiç'in hep'i içine almasının ilanı... Yeniden boşalttığınızda zihninizi, yeniden o engin duyguya ulaştığınızda, tekrar hayal edelim...

Öyle bir oyun düşünün ki, yıllardır alamadığınız o eşsiz Vahşi Batı duygusunu yeniden tattırsın sizlere. Aksiyon sahnelerinde bir an olsun düşmesin temposu, çok yaratıcı fikirlerle çıksın karşınıza, şaşırsın. Hiçbir şeyden gerçek anlamda emin olamayacağınız bir senaryosu, çok karizmatik ve yetenekli kahramanının etrafında dönsün. Şimdi bu oyuna da bir puan verin.

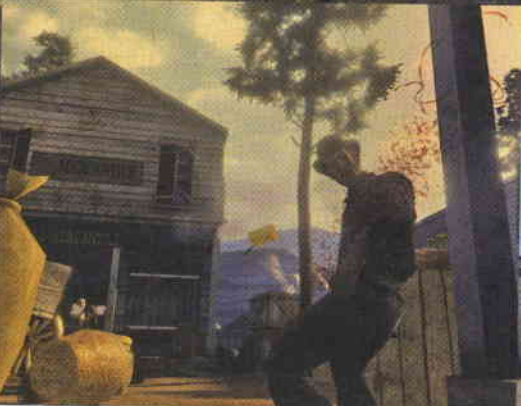
## 3.... 2....1....

Şimdi uyanın. Hayal âleminde yaşıyorsunuz. Hayatta siyah ya da beyaz yoktur, bunu biliyorsunuz. Gerçek gridir. Bazen pembe, zaman zaman mor ama hep kıvılcık. Call of Juarez de öyle. Çok renkli. Bazı renkleri sevmiyoruz. Bazılarına tapıyoruz. Call of Juarez, oynayanı şizofren eden, -insafı olalım- içimizdeki şizofreniyi açığa çıkartan bir oyun.

Gun incelememi hatırlıyor musunuz? Lütfen gerçekçi olalım, benim bile hatırlamak için 2006 Ocak sayısını elime almam gerekti. Bakın hazır laf açılmışken "Desperados 2 incelemeni hatırladık." dersiniz onu anlayabilirim, ne de olsa daha birkaç ay oldu sadece. Şimdi bütün bu oyunları benim incelememin bir sebebi olmalı. Aynı tür değiller: Birincisi 3. şahıs aksiyondu, ikincisi bir stratejiydi aksiyon esintileri taşıyan, bir türlü bahsetmeye başlayamadığım son oyunumuz ise bir FPS. Peki, nedir bu bütün Vahşi Batı oyunlarının bende toplanmasının sebebi? Oyunlar çıkmadan 3-4 ay önce Sinan'ı mail bombardımanına tutmam? Gun incelemesinde Vahşi Batı hayranlığımı dağa taşaya duyurmam? Belki... Sebebi her ne olursa olsun, dergide online editörü, strateji ustası, FPS hastasının yanına bir de Vahşi Batı'cı eklenmiş oldu.

Outlaws'u, ona hayran kalacağım bir zaman diliminde oynamadım ben, teknolojisi maalesef çok geri kalmıştı. Ama farkındayım elbette, ya-





rattığı etki öyle büyük ki oyunun, içinde Vaşhi Batı geçen her yapım onla kıyaslanmaktan kurtulmuyor. Call of Juarez de, Gun'in yarattığı hayal kırıklığından sonra, kitlelerin "Outlaws" beklentisinin üzerine çevrildiği oyun oldu ve bu beklentiye karşılammaktan Gun'dan çok daha başarılı olduğunu da söyleyebiliriz.

## İKİ KİŞİLİK DEV KADRO

İki kahramanlı bir oyun CoJ. Birinci kahramanımız Billy Candle adında yarı yerli yarı beyaz bir genç. Saklanmak, kaçmak, bir de sağa sola kırbaç fırlatmaktan başka pek bir yeteneği yok. Bir kaybeden Billy, ses tonu bile buna uygun ve bu ruh halini oyun boyunca hissedecek, çoğu zaman sinir olacaksınız -bu tiplere özel bir zaafınız yoksa elbette-. İki senelik ayrılıktan sonra evine döndüğü gün üvey babası öldürülüyor ve ona yine kaçmak düşüyor. Çünkü peşinde bir Rahip var.

İkinci kahramanımız Rahip Ray. Kardeşinin, yani Billy'nin üvey babasının öldürülmesiyle intikam için yollara düşen ve kendisinin "Tanrı tarafından seçildiğine" inanan bu adam, mütahş bir silahşör. Silahla yapabildiği şeylerin neredeyse sınırı yok. Dünyayı kötülükten arındırmak için "Tanrı'nın öfkesi"ni kustüğünü söyleyen Ray, kardeşini Billy'nin öldürdüğünden emin ve ona ulaşmaya çalıştığı yolda kendisi de eli kanlı bir katile dönüşüyor.

Oyun tam ortasından ikiye ayrılıyor aslında. Billy'yi yönettiğimiz, tamamen gizlilik içinde hareket ettirdiğimiz, aksiyona neredeyse hiç dalmadığımız, çoğu zaman akrobatlıkla uğraşıp kafamızı gözümüzü yardığimiz bölümler var bir yanda. Bu bölümler maalesef sıkıcı, çünkü gerçekten sırf yer doldursun diye konmuş birçok görevle dolu. Mesela 8. bölümde, tavşan avlamakla yükümlü Billy. Haydi Tutorial'a koyun anlarını böyle bir görev, ama 8. bölüme gelen bir oyuncunun karşısına böyle çıkmak hiç de akıllıca değil.

Diğer yanda ise Ray'in görevleri var. Aksiyonun bir an bile düşmediği, kurşunların havada uçtuğu, Vaşhi Batı'nın o tarif edilemez atmosferinin her yanınızı kapladığı, çöllerde, trenlerde düelloların yaşandığı, at arabalarının

kovaladığınız görevler bunlar. O kadar keyifli ve şenlikli ki, gerçekten bir Clint Eastwood filminin içindeymiş gibi hissediyorsunuz kendinizi.

Bazı bölümlerde ilginç bir yöntem izlemiş yapımcılar. Önce Billy'le bir yerlere geliyoruz. Ve bölüm sonunda, karşımıza Ray çıkıyor. Bir sonraki bölüm, Ray'i yönetiyoruz ve az önce karşılaştıkları ana nasıl geldiğini görüyoruz, daha doğrusu Ray'i oraya getiriyoruz. Şimdi bu ilginç bir deneyim elbette, önce sürüne sürüne geçtiğiniz mekânlardan sonra her tarafı kan gölü haline getirerek geçmek. Ancak bir yandan da yapımcıların tembelliğine işaret ediyor: Bir tane harita çiz, sonra daha değişik bir bölüm tasarımı yapmamak için aynı haritada bir bölüm daha oynat. Techland numarasını yapmış ama buralarda pek yemiyorlar bunları, benden söylemesi...

## GÜNEŞ HEP BATI'DAN ALÇALDI

Chrome motoru kullanılarak yaratılan, teknolojik açıdan çok üstün olmasa da atmosfer yaratmada çok başarılı olan grafikleri var oyunun. Gayet dolu bir Vaşhi Batı görüntüsü var karşınızda: Kanyonlar, vadiler, nehirler, köprüler, madenler... Belki 1-2 tane daha kasaba bölümü koyulsa ve biraz çeşitlilik yaratılsa daha iyi olurdu ama, bu hali de Vaşhi Batı hayranlarını memnun etmeye yeterlidir. Ayrıca kahramanlarımızın ölüm animasyonları, benzerini görmediğim kadar iyi yapılmış.

Atmosfer seslendirmelerle de destekleniyor. Her karakterin karakteristik bir sesi var ve sesler teknik açıdan kusursuzca yakınlar. Ancak maalesef müzik çoğu zaman sınıfta kalıyor. Çok az sayıda tema var ve bunların çok azı atmosferi tamamlayıcı nitelikte. Özellikle Billy bölümlerinde çalan "gerilim" müziği ve benim Billy'nin "kılıcı" peşinde dağda koştuğu bölümü geçememekteki ısrarım ofis ahalesinde toplu bir infiale sebep oldu.

Eksikleri olan bir oyun Call of Juarez, "keşke"leri ise daha çok. Keşke Billy ve saçma sapan görev tasarımları hiç olmasaydı, keşke bütün oyunu Ray'le oynasaydık. Ama suna da emin olun ki, böyle keşke'li cümleler kurabilmemizin sebebi, Ray'i yönettiğimiz bölümlerin başka herhangi bir Vaşhi Batı oyununda görülmemiş kadar iyi olması. O atmosferi o kadar iyi sağlıyor ki, tek başına oyunu kurtarmaya yetiyor Ray. Üstelik oyunun sonundaki Billy bölümleri de, adventure duygusunu öne çıkardığından keyif vermeye başlıyor. Ve oyunun sonu gerçekten etkileyici bitiyor. Oyun boyunca kafayı sıyrırmış gözüyle baktığımız Ray'e, oyun sonunda bir kıyak geçiyor Techland,

Oyuna verdiğim puanı, asıl olarak Ray'li bölümlere verdiğimi tekrar hatırlatayım, sadece Ray olsaydı LEVEL HIT'in aşağısının kurtarmayacağını da belirteyim. Zaman zaman sabrınızı zorlayacak bir oyun Call of Juarez, özellikle ilk bölümüne dayanamama ihtimalinizin ne kadar yüksek olduğunu biliyorum ve "god mode"u açmanızı anlayışla karşılıyorum. Eğer bu tip zamanlarda iradeli olursanız, Call of Juarez çok sık rastlanmayan bir oyun deneyimini ve atmosferi yaşatacağı size, emin olun.



Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr



## Level Karnesi

- ✓ Filmlerdekine çok yakın bir Vaşhi Batı atmosferi.
- ✓ Ray'in bölümleri heyecan kasırgası şeklinde geçiyor.
- ✓ Senaryo çok detaylı.
- ✓ Seslendirmeler kaliteli.
- ✗ Billy'nin görevleri çok zorlama olmuş.
- ✗ Mekanlar daha çeşitli olabilirdi, aynı haritada iki kere oynamak sıkıyor.
- ✗ Müzikler çok yetersiz.
- ✗ Gereksiz bir hayvan katilimi var.
- ✗ Oldukça kısa.

|                |   |   |   |   |   |   |
|----------------|---|---|---|---|---|---|
| Grafik         | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ses            | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Oynanabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer    | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence        | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

HATALARIYLA SEVAPLARIYLA SEVİLMESİ GEREKEN BİR VAŞHI BATI MACERASI.

79





■ -Bence buraya gittiler...  
-Hayır, hayır bence su tarafa gittiler.  
- Bence hepimizi ektiler!

■ Alın size savaşın yüzü: patlamış su boruları, çatlaklar, kırılmış çamurlu botlar, kesmekes, rezillik...



Gerçek Zamanlı Strateji

# FACES OF WAR

Üç günlük dünyada birbirimizi kırmaya değer mi?

**“V**akti geldi değil mi? Ne de çabuk geçti zaman?

*Öyleyse çayımın bir yudum, simidimden bir lokma, memleketimin havasından son bir nefes alayım. Sonra söz, çıkacağım yola.*

*Bakma öyle bana ne olur. Her şey hazır, bir alınmadık helâller ve bir de hatıralar. Onlar da geridekilere naçiz mirasımdır kalan.*

*Ne ilk ne de son İkinci Dünya Savaşı oyunudur bu... Geri dönemem belki, ama bu sözdür sana Sinanım, çıkacağım yola...”*

*OlgaY'ın "Sinan ver de şu Faces of War'ı oynatalım hele" adlı kasidesinden...*

Efendim, havaların soğumasından da anlaşılacağı üzere gene İkinci Dünya Savaşı temalı oyunların mevsimine girmiş bulunmaktayız. Balkanlardan gelen soğuk hava dalgası her sene İkinci Dünya Savaşı oyunlarını ülkemize getirir, bir kâse sıcak çorba, bir de İkinci Dünya Savaşı oyunları sonbaharın değişmezi olur. Sakın yakınıyorum sanmayın, zira Sinan'dan bin bir rica ile Faces of War'ı almış bulunmaktayım (Göker'den hızlı davranarak). Aylardan beri elime İkinci Dünya Savaşı temalı, adam gibi bir strateji geçmediğinden bünyeme ilaç gibi geldi diyebilirim (tabii OlgaY FoW oynamaktan, Company of Heroes'a dalma şansını bulamadı henüz – Sinan). Ama dozaj ve kalite bakımından Codename Panzers ile aynı etkiyi yapıp yapmayacağı konusunda ciddi

şüphelerim var. Zira İkinci Dünya Savaşı stratejilerinde CDV markasını aramak ben de kronik bir hal aldı.

## BROTHER IN ARMS EZGİLERİ

FoW, Panzers gibi saf, su katılmamış bir askeri strateji. Birim basmak ya da bina kurmakla uğraşmadan kendimizi çatışmanın ortasında buluveriyoruz. Çatışmalar belli mevzileri ele geçirmek üstüne kurulu. Oyundaki her tür materyali kendimize siper edebiliyoruz. Bir siperden diğer sipere hızlıca ilerlemek, düşmanı kuşatmak ve hızla imha etmek temel yapıyı oluşturuyor. Aslında bize düşen sadece askerlerin gitme-



■ Çocuklar, üsenmeyip zile mi bassaydık? Böyle topla kapı mı çalınır?



■ Hakemler de sahaya çıktı. Hava açık, zemin müsait. Milli mars okunduktan sonra takımlar maça başlayacak.



## TAKIM KURMA SANATI



**Ağır Makineli:** Bir takımda en az bir adet ağır makineli piyade olmalı. Tercihen MG-34 ya da MG-42 gibi fazlaca cephane alabilen silahlar tercih edilmeli (Browning ise çok daha şık olacaktı, ancak onu kim piyadeye vermeye kıyabilir ki). Yoğun ateş desteği bir takımın bel kemiği olduğundan takım kurmaya bu sınıfla başlanmalıdır.



**Keskin Nişancı:** Her takımda bir tane olması yeterlidir. Niceliğinden çok niteliği önemli olduğundan takımdan evvel olay yerine intikal ettirilmeli, evlerin üst katlarındaki ve tankların tepesindeki ağır makineli kurulumu savunmasız düşman piyadeleri süratle etkisiz hale getirilmelidir. Bir adet dürbün ve makineli tüfek her ihtimale karşı sırt çantasında bulundurulmalı.



**Saldırı Birimleri:** Bu arkadaşlardan bir takımda üç ya da beş tane olabilir. Ellerinden makineli tüfeği ve başlarından miğferlerini eksik etmeyin. Bol bol kurşunla besleyin. Yanlarında bolca da el bombası olsun. Anti-Tank türü bombaları tercih edin. Beşer tane de ilk yardım çantası attık mı saldırı timimiz hazır demektir.



**Anti-Tank ve Alev Tımleri:** Anti-Tank görevini bir adama bazuka verip tek bir kişiye indirmekense, her bir tim elemanına anti-tank bombası vererek çözmek daha mantıklı ama gene size kalmış. Alevciler ise kısa mesafede oldukça etkili birimler ancak hem uzun mesafede işlevsizler hem de kullanımda çok risklidir. Gene takıma almak ya da almamak size kalmış.

leri gereken mevzileri belirlemek. Aynen Brothers in Arms da olduğu gibi doğrudan düşmanı hedef almak yerine, ilk önce sağlam bir mevzi buluyor, düşmanı yoğun ateş gücü ile sindiriyor, varsa ikinci bir takımla çeviriyor ve işlerini bitiriyoruz. Alistığımız adam adama çatışmalardan biraz farklı. Ayrıca istediğimiz zaman birimlerimizin atışlarını yönetip, kendimiz ateş açabiliyoruz. Bunlar da türün yapıcı 1C'ye has yorumları.

Ama değişmeyen klişeler de var tabii. Mesela bölümlerin başında belli miktarda birim verilmesi ve bunların bölümlerde önceden belirlenmiş olması... Panzers'de en çok sevdiğimiz özellik, bölümlerde ilerledikçe birimlerimizin niteliğini ve niceliğini seçmemizdi. FoW'da maksat azla zoru başarmak olduğundan elimize en fazla 18-20 kişilik birlikler tutuşturuluyor. Zaman zaman etrafımızda sürü sepet müttefik birlikler oluyor ama belli bir kontrol limitimiz olduğu için onları yönetemiyoruz. Ancak sapır sapır adam kaybetmeye başlayınca ara menüdeki "Call for ally" özelliğini kullanarak bu müttefik kuvvetlerinden yardım alabiliyoruz. Bu da gayet sorunlu bir sistem.

### AZICIK ROL YAPALIM

Sıra geldi FoW'un en can alıcı özelliğine. Baylar, bayanlar FoW'da belli asker sınıfları yok! Her askerin kendine ait bir envanteri var. Envanterde hangi silah ya da cephane varsa askerler ona göre bir rol üstleniyor. Bu noktada da FoW, Panzers'den kesin olarak ayrılıyor diyebiliriz. Hatırlarsanız Panzers'de piyadelerin belli sınıfları vardı ve bölüm içinde bu sınıflar değiştirilemezdi. Mesela her askerle boştaki

bir tankı ele geçiremezdik. İlle de göreve başlarken yanımızda belli sayıda tank mürettebatı olması gerekirdi. FoW'da böyle bir olay yok. Envanter sistemi olduğundan standart bir piyadeye ne verirek, ya da neyin içine bindirirsek, rolü oyun içinde gerçek zamanlı olarak değişiyor. Yani bir piyadeye keskin nişancı tüfeği verdiğimizde o artık sniper oluyor. Kurşunu bitince de yerden ya da düşman cesetlerinden mühimmat arayışına giriyor ve kendi rolünü kendisi belirliyor. Ya da boş bir tanka normal bir piyade soktuğumuzda artık o tank mürettebatı oluyor. Bu esnekliğe şapka çıkartıyorum.

### BİR TABURU 88'LİKLE DİZE GETİRMEK

Envanterlerdeki çeşitlilik de gayet yeterli. Çeşit çeşit ağır makineli (efsanevi Browning de dahil), anti-tank silahları, el bombaları, tüfekler ve diğer bir sürü ıvır zıvır... Bunların Alman, Rus, İngiliz ve Amerikan orduları için muadillerinin de olduğunu hesaba katarsak ciddi geniş bir cephane olduğuna söyleyebiliriz. Bunun haricinde taşıtlar da en az silahlar kadar çeşitli. Ama en çok sabit topları ve uçak savarları beğendiğimi itiraf etmeliyim. Uçak savarlar piyadeleri, toplar ise toplu birlikleri ve zırhlıları affetmiyor. Özellikle 88 mm topların altını çizmek istiyorum. Güzel bir yere tezgâh açtıktan sonra çok rahat savunma yapılıyor.

Top mermisi ile vurulan bir manga ilk önce afallar ve yarı baygın bir şekilde etrafa saçılır. Sonra kendini toparlar. Ancak ya miğferi ya da elindeki silah çoktan üzerinden uçup gitmiştir. Bu çaresiz durum es-

## Level Karnesi

- ✓ Yenilikçi envanter sistemi
- ✓ Çarpıcı fizik motoru
- ✓ Hiç bitmeyen aksiyon
- ✓ Taktiksel oynanış ve etkileyici çatışmalar
- ✗ Kendini tekrar eden müzik
- ✗ Zayıf seslendirme
- ✗ Vasat bölüm ve görev tasarımları
- ✗ Ara menüye itinayla saklanmış aksiyon komutları

|                |   |   |   |   |   |   |
|----------------|---|---|---|---|---|---|
| Grafik         | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ses            | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Oynanabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer    | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence        | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

YENİLİKLERİYLE  
GAYET KEVİFLİ  
BİR OYUN

78

nasında da keklük gibi avlanır. Baştan aşağı ağır makineli, keskin nişancı tüfeği, ilk yardım ekipmanı ve anti-tank bombaları ile donattığım takımımın bir top mermisi ile darmadağın olmasına, miğfersiz ve silahsız oradan oraya koşuşturmasına hayli üzülümüştüm (ama en çok oyunun en civcivli yerinde benzini biten Tiger'ima üzülümüştüm, o da ayrı). Ama oyuna çok tatlı bir gerçekçilik kattığı kesin. Ayrıca kafasının bir cesetten aldığı Alman miğferini, eline bir ağacın dibine savrulmuş olan bulduğu bir başkasının tüfeğini alan askerler görmek, oyuna olan saygınızı artırıyor.

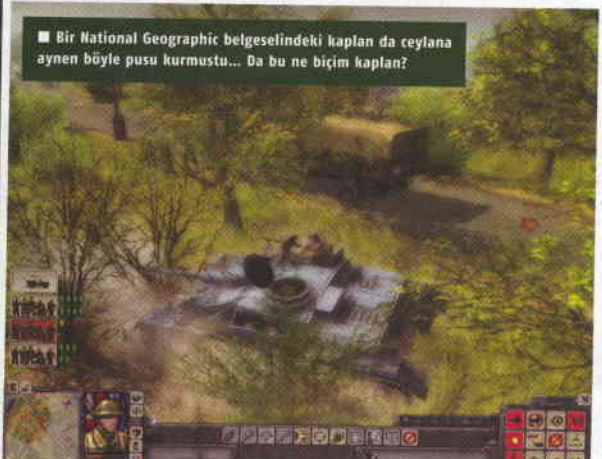
### YEMİŞİM SAVAŞINI

Yine de Faces of War, sevmesi zor bir oyun. Bir kere, 2. Dünya Savaşı konulu stratejilerden sıkılmamış olmanız gerek (ben sıkılmam, sıkılmam) Envanter sistemi, fizik motoru, doğrudan hedef kontrol sistemi ve bunun gibi onlarca irili ufaklı artısını sayabileceğim halde "şu bölümü muhteşemdi" demek içimden gelmiyor. Oyun teknik açıdan çok iyi olmasına karşın bölüm tasarımlarındaki kıtlık yüzünden potansiyelinin yarısını bile oyuncuya hissettiremiyor. Brother in Arms tadındaki heyecanlı çatışmaları, Commandos gibi ince taktiklere izin vermesi, Codename Panzers kadar ciddi oynanışı ile çok daha iyi bir yeri hak ediyordu oysa. Tek tesellim şu haliyle bile iyi bir oyun olması.

Olgay Ertez [olgay@level.com.tr](mailto:olgay@level.com.tr)



■ Kaç defa söyleyeceğim buraya araba park etmeyin diye?! Rotatataaaaa!



■ Bir National Geographic belgeselindeki kaplan da ceylana aynen böyle pusu kurmuştu... Da bu ne biçim kaplan?

■ Yapım 1C Company ■ Dağıtım Ubisoft ■ Yaş sınırı 17+ ■ Türkiye dağıtıcısı Videexpress ■ Minimum Sistem 2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX ■ Önerilen Sistem 3.0 Ghz CPU, 1 GB RAM, 128 MB GFX ■ Zorluk Normal ■ İngilizce gereksinimi Az ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Yok ■ Web <http://facesofwargame.us.usi.com/> ■ Alternatif Codename: Panzers Phase Two



# LEVEL FORTE

## OYUNLARA CAN VEREN BÖLÜM

### F. E. A. R. COMBAT

#### Biraz da birbirimizi korkutalım

Level forte

Oyunculardan sonra, tok karına



Sefik "Rocko" Akkoç  
rocko@level.com.tr

### ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Dünyadaki World of Warcraft ve Auto Assault oynayan Türk nüfusuna yaptığımız katkıdan mutluyuz. Ama iki aydır süren devasa online furyamıza bu ay ara veriyoruz.

Ekim ayının en önemli materyallerinden biri Company of Heroes demosu. Şu an itibarıyla piyasada da bulabileceğiniz oyunu satın almadan önce test etmek ve sisteminizin performansını görmek istiyorsanız, DVD'deki devasa boyuttaki demoyu denemenizi öneririm. Tabii ona da lıp DVD'deki diğer demolarımızı da unutmayın: F.E.A.R.: Extraction Point, Joint Task Force, Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade.

Birçok okurdan çeşitli yama ve mod istekleri alıyoruz. Tüm bu istekleri karşılamak da birer materyal ile gönül almaya çalışalım istedik. Mod bölümümüzde FarCry için hazırlanan ve PlayStation 2'nin en iyi oyunlarından Ico'yu andıran içeriğiyle Tuesday & Ark modunu bulabilirsiniz. Yamalar bölümümüzde ise Battlefield 2'de büyük değişiklikler sağlayan 1.4 yamasına yer verdik.

DVD içeriği dışına çıktığımızda ise Mart ayında dokuzuncusu düzenlenecek Independent Games Festival hakkındaki yazımı ve festivale katılan oyunlardan bazılarının tanıtımlarını bulabilirsiniz. Önümüzdeki aylarda festivalin ana kategorisinde yarışacak oyunları CD ve DVD'mizde bulacaksınız. ■

### BİZE NASIL ULAŞABİLİRSİNİZ?

DVD ile ilgili bütün soru ve sorunlarınızı levelcd@level.com.tr adresine iletebilirsiniz



■ "KontROLSÜZ GÜÇ VE DUVARA YEDİRİLMİŞ DÜŞMAN" ADLI ÇALIŞMA.



» F.E.A.R. duyurulduğu tarihten itibaren birçok oyuncunun dikkatini çekmiş ve takip listesine girmişti. Görsel kalitesi, konusu, son dönemlerin popüler "küçük kıza dayalı korku" teması ile ilgi çeken oyun, piyasaya çıktıktan sonra da o güne kadar görülmemiş yapay zeka seviyesi ile hem beğeni topladı, hem de zaman zaman zorluktan şikayet ettirdi. Sonunda bir şekilde bu oyun da tüketildi ve tozlu raflardaki yerini aldı. Ancak oyunun sonunu getiren çoğu oyuncu tek bir fikre kapılıyordu; "çıkması gereken bir ek paket olmalı".

Bir yıl önce piyasaya çıkan ve F.E.A.R.'in bu ek paketi, Ekim ayının sonuna doğru piyasada olacak. Ekim DVD'sinde de ek paketin demosuna yer verdik. Ancak oyunun yapımcısı Monolith hem aradaki boşluğu değerlendirmek, hem de oyuncuların F.E.A.R.'in multiplayer tecrübesinden mahrum kalmalarını engellemek için FEAR Combat ile yeni bir çıkış yaptı.

Ağustos ayında duyurusu yapılan ve bir hafta gibi kısa bir sürede yayınlanan FEAR Combat sadece multiplayer içerikli bir oyun. Üstelik çok önemli bir özelliğe sahip; ücretsiz! Piyasaya sürülen birçok oyunu multiplayer olarak oynamak için orijinaline sahip olmak gerekiyor. Ülkemizde de orijinal oyun kültürünün şu ya da bu sebeple pek yaygın olmadığını düşünürsek FEAR Combat tam bir piyango. Oyunu oynayabilmek için www.joinfear.com adresine girerek 1.8 GB boyutunda bir download yapmanız gerekiyor. Sonrasında ise sitenin gereken bölü-



müne girerek ücretsiz "key" talebinizi yapabilirsiniz. Bu "key" kurulum sırasında sizden istenecek.

Biraz da oyunun içeriğinden bahsedelim. FEAR Combat asıl oyundaki multiplayer özellikleri içermesinin yanında ekstra haritalara da sahip. Böylece sadece F.E.A.R.'dan sökülüp alınmış bir multiplayer mod olmaktan biraz olsun sıyrılıyor. Oyunda 19 haritanın yanı sıra Slowmo Deathmatch, Team Deathmatch, Slowmo Team Deathmatch, Elimination, Team Elimination, Capture the Flag, Slowmo Capture the Flag ve Control dahil olmak üzere 10 multiplayer mod bulunuyor. Harita ve mod konusunda getirilen yeniliklerin aksine silah yelpazesinde herhangi bir gelişme yok. Zaten böyle bir ihtiyaç da duymadım açıkçası. Son olarak FEAR Combat ve F.E.A.R. oyuncularının aynı sunucularda oynama şansına sahip olduğunu belirtiyor, sizi ücretsiz ve kaliteli bu multiplayer tecrübesine davet ediyorum. ■



■ Çok net göremesiniz de düşmanima kafa-göz dalmış durumdayım.





# AYIN MODLARI

Bu ay Forte'de yer verdiğimiz üç mod da birbirinden başarılı yapımlar. Tamamlanmış ve DVD'de yer verdiğimiz tek mod olan Tuesday & Ark ve Fransız yapımı Drawn to be Alive, konuları, tasarımları ve özgünlükleriyle dikkat çekerken, Knight of the Force ise bir Türk yapımı olmasının yanında Jedi Knight'a sağladığı zengin içerik ile karşımıza çıkıyor.

## AYIN DEMOSU (DVD'DE)

### TUESDAY & ARK

**Gereksinim:** Far Cry ve 1.3 yaması  
**Hazırlayan:** Tom Mountfort  
**Web sitesi:** Yok

Far Cry için hazırlanan Tuesday & Ark modu kimileri tarafından PlayStation 2'nin en etkileyici oyunlarından biri olan Ico'ya benzetiliyor. Ico'yu anlatmaya bu satırlar yetmez ancak kısaca bahsetmek gerekirse; küçük bir erkek çocuğunu kontrol ettiğimiz oyunda kafese kapatılmış bir kız buluyor, onu kafesten ve bulunduğu adadan kurtarmaya çalışıyoruz.

Tuesday & Ark modu da bir kız ve bir erkeğin arkadaşlığı üzerine kurulmuş. Modda erkek karakteri kontrol ediyor ve Ico'da olduğu gibi kıza yol göstermeye çalışıyoruz.

#### Kurulum:

- 1) LEVEL DVD arayüzünden kurulumu yapın.
- 2) "C:\LEVEL\Mods\Far Cry - Tuesday & Ark" dizinindeki Tues-

day&Ark klasörünü Far Cry klasörünün içine taşıyın.

- 3) Düzgün kamera açısı ile oynatabilmek için modu aynı klasörde bulunan kısa yol ile çalıştırın. Eğer Far Cry oyununu kendi klasörü dışında bir yere kurduysanız bu kısa yolda değişiklik yapmanız gerekecektir. Kısa yolun özelliklerine girerek dizini değiştirebilirsiniz. ■



### DRAWN TO BE ALIVE

**Gereksinim:** Unreal Tournament 2004  
**Hazırlayan:** SUPINFOGAME  
**Web Sitesi:** <http://www.drawntobealive.com/>

Drawn to be Alive modu UT2004 için hazırlanan belki de en ilginç mod. Adventure türündeki modun hikayesi ve oynanışı gizlilik gerektiriyor. Drawn to be Alive'da kağıda çizilmiş çöp adam benzeri bir karakteri kontrol ediyoruz. Aslında kağıt üzerinde kalması gereken bu karakter, bir profesör tarafından hazırlanan sihirli bir mürekkep ile çizilmiştir ve uyanması ile macerası başlar.



Bu ufak kağıt karakterimiz yaşadığımız dünyada kaybolur. Artık tek amacı bu dünyadan kaçarak kendi çizgi dünyasına geri dönmektir. Ancak bazı koşullar onun bu geri dönüş çabasını zorlaştırmaktadır; küçüktür, kırılıgandır ve farkında olmasa da pahalı bir mürekkepten yaratılmıştır. Bu nedenlerle geri dönmeye çalışırken dikkatli olması gerekir. Öte yandan yapısı gereği kolay saklanabilmesi tek avantajıdır. DtbA'nın ilgi çekici konusu ve görselliği karşısında sabırsızlanmamak elde değil. ■

### KNIGHTS OF THE FORCE

**Gereksinim:** Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy  
**Hazırlayan:** Osman Günyaz  
**Web Sitesi:** <http://www.kotf.com/>

2003 yılında piyasaya çıkan Jedi Knight: Jedi Academy için bu ay tanıtacağımız mod bizden bir yapım. Osman Günyaz'ın hazırladığı Knight of the Force modu hem yurtiçinde hem de yurtdışında oldukça ilgi çekti; üstelik henüz tamamlanmadan.

Büyük ölçüde tamamlanan Knight of the Force modu ile birlikte oyuna 70 Star Wars karakteri, 100 skin, 25 ışın kılıcı, 80 harita, 20 araç, filmlerde yer alan 30 yeni bölüm ve 70'in üzerinde NPC ekleniyor. Listeye baktığımızda oldukça zengin bir içerikle karşı karşıya olduğumuzu söyleyebiliriz. Özellikle filme sadık kalınarak hazırlanan bu içerik Jedi Academy'yi tekrar kurmamız için fazlasıyla geçerli bir neden.

Knight of the Force bir yandan tek kişilik oyunun içeriğini zenginleştirirken diğer yandan multiplayer modu için de yenilikler getiriyor. Modla birlikte gelen haritaların tümü bot destekli olacak. Böylece sunucu





# INDEPENDENT GAMES FESTIVAL 2007

» Bağımsız Oyunları Festivali IGF, her yıl düzenlenen ve geleneksel hale gelen bir festival. 6-9 Mart 2007 tarihleri arasında dokuzuncusu düzenlenecek organizasyonun amacı, bağımsız oyun ve mod yapımcılarına destek olmak, onları teşvik etmek ve oyun piyasasına biraz olsun katkıda bulunmak. Bu vesileyle her yıl IGF tarafından çeşitli kategorilerde para ödülleri dağıtıldığı yarışmalar düzenleniyor.

IGF 2007 kapsamında üç ana kategoride yarışmak mümkün. Bunlardan ilki olan ve 8 Eylül itibarıyla başvuruların sona erdiği kategori Ana Kategori olarak isimlendiriliyor. Bağımsız yapımcılar tarafından

yapılan oyunların yarıştığı kategori için IGF'e son başvuru tarihine kadar 141 oyun gönderilmiş. Geçtiğimiz haftalarda bu oyunların tümü IGF resmi sitesinde yayınlandı. Şimdi çalışma sırası jüride. 141 oyun tek tek incelenecek ve kazananlar belirlenecek.

IGF 2007'ye katılan 141 oyunun tümünü inceleme ve değerlendirme şansım olmadığından listeden rasgele seçtiğim bazı oyunları size tanıtmak istedim. Aralarında geçtiğimiz aylarda CD ve DVD'de yer verdiğimiz oyunların da bulunduğu listenin tümünü merak edenler, IGF'in resmi sitesini ([www.igf.com](http://www.igf.com)) ziyaret ederek tüm oyunları deneyebilirler. ■

## FIZZBALL

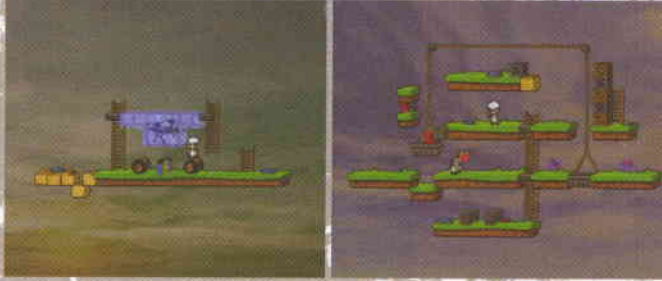
» Diğer ismi Professor Fizzwizzle olan Fizzball eğlenceli bir bulmaca oyunu. Oyunda bir dahi olan Profesör Fizzwizzle'ı kontrol ediyoruz. Profesörümüz her ne kadar dahi biri olsa da, bulunduğu platformları aşmak için bizim yardımımıza ihtiyaç duyuyor. Biz de kazan-kazan prensibi gereğince bu yardım çağısına karşılık veriyoruz.

Demosu sınırlı özelliklere sahip olan oyunun tam sürümünde 230'un üzerinde bölüm bulunuyor. Her bölümde bir başlangıç ve bir bitiş kapısı var. Bu kapılar arasındaki çeşitli engelleri aşarak, zaman zaman da engel olabilecek objeleri kullanarak diğer kapiya ulaşmaya çalışıyoruz. Oyunun kontrolleri oldukça basit. Demoyu indirip beğenenler, 27 YTL karşılığında tam sürümü internet üzerinden satın alabilirler.

Yapımcı: Grubby Games (Kanada)

Web sitesi: [grubbygames.com](http://grubbygames.com)

Yapım süresi: 11 ay ■



## RACING PITCH

» Katılımcılar arasında bir otomobil yarışı oyunu olduğunu söylesem şaşırmasnız herhalde. Ancak daha önce böyle bir yarış oyunu oynadığınızı sanmıyorum. Racing Pitch yapımcıları genellikle Klavye ve mouse'a hapsolan PC oyuncularına yepyeni bir oynanış sistemi sunuyor. Oyunda parkura sabitlenen

ve yol çizgisi belli olan bir otomobili kontrol ederek parkurları en kısa sürede bitirmeye çalışıyoruz. Bunun için tek kontrol aracımız ise mikrofon! Oyundaki farklı ses frekanslarına sahip karakterlerden birini seçerek yarışa başlıyoruz. Başlama işareti verildiğinde sesimizi artırarak aracımızı hızlandırıyoruz. Virajları daha rahat alabilmek için sesimizi azaltarak hızımızı azalttığımız oyun, bu oynanış sistemi ile büyük ödülü kazanamasa bile kesinlikle özel bir ödül almalı diye düşünüyorum. Siz de oyunu indirerek motor sesi çıkarmakta ne kadar başarılı olduğunuzu test edebilirsiniz.

Yapımcı: Skinflake (Finlandiya)

Web sitesi: [skinflake.com/games/prototypes](http://skinflake.com/games/prototypes)

Yapım süresi: 1 ay ■



## MARS TIME-EXPLORE

» IGF'e katılan ilginç oyunlardan biri Mars Time-Explore. Oyunda Mars gezegenine gönderilen bir aracı kontrol ediyoruz. Amacımız, bize verilen görevler ışığında gezegende yol alarak önemli ve değerli materyaller bulmak. Daha sonra bulduğumuz materyaller hakkında NASA'ya bilgi göndererek karşılığını almak mümkün. Mars'ta hayat olup olmadığını bulmak da bu oyun sayesinde bizim görevimiz oluyor.

Yapımcı: Winking Entertainment (Çin)

Web sitesi: [www.marstime.net](http://www.marstime.net)

Yapım süresi: 9 ay ■



## BANG! HOWDY

» Festivale katılan oyunlar arasında birçok online oyun da yer alıyor. Bunlardan biri de taktik strateji üzerine kurulu, Vahşi Batı temalı ve eğlenceli bir oyun olan Bang! Howdy. Su sıralar ücretsiz beta kayıtları açık olan oyun Windows, Mac OS X ve Linux platformları için geliştiriliyor. Henüz deneme fırsatı bulamasam da oyunun ekran görüntülerine bakarak oldukça renkli ve eğlenceli bir yapım olduğunu söyleyebiliriz.

Yapımcı: Three Rings Design (A.B.D.)

Web sitesi: [www.banghowdy.com](http://www.banghowdy.com)

Yapım süresi: 16 ay ■





# INDEPENDENT GAMES FESTIVAL 2007

## AVEYOND

» Klasik RYO oyunları tarzında hazırlanan Aveyond, Orta Dünya temalı bir oyun. Oyunda Orta Dünya'da yol alacak ve karşınıza çıkan canavarlarla savaşacağız. Elbette bu süreçte esas olan, alacağımız 60'ın üzerinde görevi başarıyla yerine getirmek. Aveyond için yapımcıları tarafından 50 saatin üzerinde oynama süresi vaat ediliyor. Oyunun hikayesi ise kısaca şöyle: Oyunun dünyasında yer alan Ahriman adındaki tanrı, kötülüklerin dünyaya geçişini sağlayan kapıyı açar. Bu kapıdan geçen sayısız zararlı canlı da Aveyond'u tehdit eder. Amacımız Ahriman'ı ve neden olduğu saldırıları durduraktır.

Yapımcı: Amaranth Games (A.B.D.)

Web sitesi: [www.aveyond.com](http://www.aveyond.com)

Yapım süresi: 16 ay ■



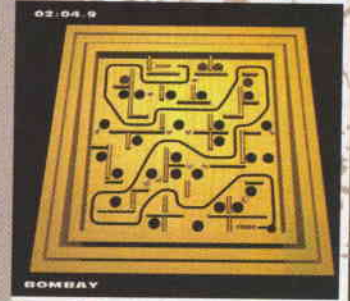
## LOST IN THE LABYRINTH

» Daha önce benzerlerine rastlamış olabileceğiniz oyunlardan biri Lost in the Labyrinth. Oyunda üzerinde labirent bulunan bir platformu kontrol ediyoruz. Dört yöne de egebildiğimiz bu masada, başlangıç noktasında bulunan topu istenen yolu takip ederek bitiş noktasına ulaştırmamız gerekiyor. Ancak bu yol boyunca topun düşebileceği birçok delik ve gidebileceğimiz kısa yolları kapatan birçok engel bulunuyor. 30 bölümün bulunduğu oyunun tam sürümü 20 dolara satılmakta.

Yapımcı: Red Rover Games (A.B.D.)

Web sitesi: [www.redrovergames.com](http://www.redrovergames.com)

Yapım süresi: 5 ay ■



**Not:** Bugüne kadar CD ve DVD'de yer verdiğimiz oyunlardan yarışmaya katılanların bazıları şunlar: Armadillo Run, Bone: The Great Cow Race, Gumbo Crazy Adventures, Kudos, Penumbra, Plasma Pong, The Blob.

## GÖZDEN KAÇABİLECEKLER

### BATTLEFIELD 2 1.4 YAMASI

» Ekim DVD'sinde en çok yer kaplayan dosyalardan biri de Battlefield 2 yaması. Aslında bir önceki yama ile Battlefield 2 büyük değişim geçirmişti ancak o yamayı verme şansımız olmamıştı. Şimdi ise 1.0'dan 1.4 versiyonuna yükselten yamaya yer veriyoruz.

1.3 yaması ile BF2'nin en önemli eksiklerinden kooperatif mod oyuna eklenmişti. Hem tek kişilik oyun, hem de multiplayer oyunlar için hazırlanan bu mod, oyunun içeriğini oldukça zenginleştirmişti. Bunun yanı sıra oyundaki bazı hatalar temizlenirken oynanabilirlik sistemi üzerine de bazı ayarlar yapılmıştı. 1.4 yamasıyla ise oyuna Road to Jalalabaad adlı bir bölüm ekleniyor. Ayrıca sunucu ayarları için "No Vehicles mode" (araç yok) seçeneği ekleniyor. Boyutu nedeniyle kurmakta zorlanabileceğiniz yamayı önce bilgisayarınıza kopyalayarak kurulumu hızlandırabilirsiniz. ■



### SONUN BAŞLANGICI



» Aslında Sonun Başlangıcı için bir röportaj yayınlamayı amaçlıyorduk ancak gecikme dolayısıyla bunu gerçekleştiremedik. Sonun Başlangıcı'nı bir süre önce televizyonların ana haber bültenlerinde de görmüş olabilirsiniz. Sonun Başlangıcı, İzmirli bir grup Star Wars hayranının kurduğu İzmir Fan Film Ekibi tarafından hazırlanan bir film. Görsel efektleri ile göz dolduran yapım hakkında hiçbir fikri olmayanlar, Ekim DVD'sinin Ekstralar bölümünden filmin fragmanına ulaşabilirler. ■

### DEMO PROBLEMLERİ

» Birkaç aydır demoların kurulumu ve çalışması ile ilgili birçok şikayet alıyoruz. Bu nedenle kısa bir açıklamaya ihtiyaç duydum. Öncelikle boyutu büyük olan demoları kurarken

yaşadığınız problemler, bu demoların büyük boyutlarının yanında tek bir dosyadan ibaret olmalarından kaynaklanıyor. Özellikle 1 GB'ı aşan demoların DVD'den okunma, geçici dosya oluşturma ve kurulum aşamaları uzun sürebiliyor. Kurulumda problem yaratan demoları önce bilgisayarınıza kopyalarsanız işlem hızlanabilir. Bazı demolar ise kurulumlarına rağmen çalışmayabiliyor; kısa yola tıklandığında hiç tepki vermeyenler, hata raporu uyarısı verenler, açıldıktan sonra problem yaratanlar... Bu problemlerin tamamını çözecek ortak bir yol yok ancak işe bilgisayarınızın kuracağınız demoların sistem ihtiyaçlarını tam olarak karşılayıp karşılamadığını kontrol ederek başlayabilirsiniz. Hata raporu veren demolar için bir çözüm yolu ise Windows'un KB917422 kodlu güncellemesini silmek. Her oyunda çalışacağı garanti değil ancak bu ayki El Matador ve Just Cause demoları için sonuç verdiğini söyleyebilirim. Son olarak demolar hakkında yaşadığımız tüm problemler için bana mail atabileceğinizi hatırlatmak isterim.

Ayrıca birçok demoların kurulumunun başlaması için, Kullanıcı Sözleşmesi (her oyunun kurulumunun başında çıkan, NEXT deyip geçilen uzun yazı) aşağıya kadar kaydırılması gerekebilir. Bu ayki FEAR Extraction Point ve Joint Task Force demoları böyle mesela. ■



# GUILD WARS

## FACTIONS TAKTİKLERİ -1-



■ Assassin'in büyük bir yaratığa vereceği en güzel selam Golden Lotus Strike'dir.



■ Bu arkadaşın Temple Strike'i olsaydı Monk'ia trençlik oynamak zorunda kalmayacaktı.

### LONCALARI BOŞ BIRAKMAYA GELMEZ

| Gökler Nurbeyler |  
| gnurbeyler@level.com.tr |

**B**u aydan itibaren Factions taktiklerine başlıyorum. GW rehberimde ana paket sınıflarından bahsettiğimden açılış paketin yeni iki sınıfı Assassin ve Ritualist'le ilgili püf noktaları vererek yapıyorum. Bu kadar çok kombinasyonun ve taktiğin olduğu bir oyun elbette iki sayfaya sığmayacaktır. Bakalım önümüzdeki aylarda kaç sayfayı nüfusuma geçireceğim.

Not: Destekleri için Bülent, Anıl ve Arda'ya teşekkür ederim.

#### HIZLI VE ÖLÜMCÜL: ASSASSIN

Assassin ilk olarak Dual Wield (her elde bir silah) hançer kullanmasıyla ilgi çeken bir sınıf. Ayrıca zincirleme saldırılarıyla da diğer sınıflardan ayrılıyor. Çabuk öldürüldüğünden GvG'lerde (Guild versus Guild) hedef bazlı olarak kullanılıyor. Örneğin rakip loncanın işini iyi yapan Monk'unu temizlemek gibi. Assassin olarak Lead Attack, Dual Attack ve Off-hand Attack şeklinde bir zincirleme saldırı sırasına sahipsiniz. Sıralamada hata yaparsanız ıskalarsınız. Saldırılarından birinin başarısızlığı da komboyu bozar. Oyunda her başarılı Critical Hit, sahibine enerji olarak döner. Bu güzelliklere ve çatır çatır hasar vermesine rağmen düşük HP ve zırhı nedeniyle Assassin kolayca harcanabiliyor. Bu nedenle ikincil sınıflar genellikle bu açıkları kapayacak yeteneklere sahip olanlar arasından seçiliyor.

#### ASSASSIN'İN YETENEKLERİ AĞAÇLARI

**Critical Strikes:** Verilen puan başına Critical Hit vurma ihtimali %1 artar. Ayrıca CS'ye puan verdiğimiz başarılı vuruşlar sahibine daha fazla enerji sağlar.

**Dagger Mastery:** Ana silahla verilen hasarı ve Critical Hit vurma ihtimalini artırır. (Ben benim Critical Hit vurma ihtimalini sev-

dim.) Bunun dışında puan verdikçe her iki silahla vurma şansı artar.

**Deadly Arts:** Bazı saldırıların etkinliğini artırır, düşman savunmasını zayıflatır.

**Shadow Arts:** Hız ve savunma tabanlı yetenekler. Rakibin yanına ışınlanmak gibi avantajlı özellikler içeriyor.

#### TAVSİYE EDİLEN İKİNCİL MESLEK

**AW:** Warrior'un Tactics ağacı altındaki yeteneklerle Assassin'in daha uzun süre ayakta kalmasını sağlar. Yani Stance ile ayakta kal, zincirleme ataklarla öldür.

**AIn:** Assassin ile düşmanın yanına ışınlandıktan sonra dokunma tabanlı bir büyü ile sağlık çalınabilir. Favorilerimden biri.

**AIE:** Bu da pek hoş bir ikili. Conjure büyüleri ile hançerlerinizi <sıcak> veya <soğuk> servis yapabilirsiniz. AIE seçip Earth Magic ile savunmasını artıran oyuncular da görmedim değil.

Savunmayı ne kadar artırırsak artıralım birileri gelip kafamıza kafamıza vuracaktır. Bizim yapmamız gereken şey doğru yatırımlarla darbenin etkisini azaltmaktır. Öncelikle nasıl bir karakter oynamak istediğimize ve onu nerede (PvE-PvP) kullanacağımıza karar vermeliyiz. Tabii ki oyundaki GW'de sayısız build kurma şansı var. Yer problemi nedeniyle bu ay başarılı bir PvE build'i ile başlayacağım. Mantığı kaptıktan sonra benzer build'ler kurabilir, hazır build'leri deneyebilirsiniz.

#### PvE – AIMO GOLDEN STRIKE

Söyle bir puan dağılımıyla başlayalım:

- Dagger Mastery: 15 (12 +2 Major Rune +1 Baslık)
- Critical Strikes: 14 (12 +2 MR)
- Healing Prayers: 3

Bunun yanı sıra düşmandan HP çalan Shiro's Blades gibi bir hançer öneririm. Gelelim yanımıza alacağımız yeteneklere:

- 1) Golden Lotus Strike (GLS): Bu Lead Attack'ın en

güzel yanı enerji açığını kapatması. Dagger Mastery puanları hasar kapasitesini ve çalınan enerjiyi artırır.

- 2) Temple Strike (TS - Elite): Rakibi Blind ve Dazed ettiğinden her düşman tipine karşı uygulanabilir. Dazed'de rakibin büyü tamamlama süreleri iki katına çıkıyor ve herhangi bir darbe yere büyüü yarım kalıyor. Bu da TS'yi Caster-Savar yapıyor. Bunun dışında Monk'unuzun peşinde koşan Melee'lere Blindness yerleştirerek Monk'un rahatlamasını sağlayabilirsiniz. Yüksek Dagger Mastery Blind-Dazed'de süresi de artıyor. Yüksek enerji ihtiyacını Critical Strike ve GLS karşılıyor.
- 3) Death Blossom (DB): Dual Strike ile iki darbe indiren, Armor'dan bağımsız AoE hasarı veren bir yetenek. Yani küçük bir alan içindeki düşmanlara Armor'un engelleyemediği bir darbe indiriyor.
- 4) Golden Phoenix Strike (GPS): Lead Attack yerine bir Enchantment gerektiren Off-hand Attack.
- 5) Blades of Steel (BoS)/Twisting Fangs (TF): BoS, zayıf ve kalabalık yaratık gruplarına uygulanan bir Dual Attack. Önceki dört yetenektan sonra kullanılırsa verdiği hasar artar. Yalnız takılan güçlü yaratıklara karşı ise TF tavsiye ediliyor. TF nispeten yüksek enerji gereksinimine rağmen saldırılara Bleeding ve Deep Wound ekliyor.
- 6) Dash: 5 enerji karşılığında 3 sn.liğine %50 hızlı koşuran bir Stance. Teleport yetenekleriyle birlikte kullanılabilir.
- 7) Mending: Rakipten HP çalan silahların (Vampiric) HP'nin yavaş yavaş düşmesine yol açar. Mending ise dar-





■ Bir Assassin'in savunması ne kadar iyi olursa olsun arkasında iyi bir Monk olmadıkça işi zor.



■ Deadly Arts'a verdiği puanlar hemen hemen tüm yeteneklere bonuslar ekler.



■ Warrior yaratık gürhunun ortasına atladıktan sonra olay mahaline gelerek Death Blossom çalışması yapabilirsiniz.

be başına +3 HP rejenerasyonu verecek dejenerasyonu engeller.

8) **Resurrection Chant:** Res.'siz oyuna girmek intihardır. RC ile ölen yoldaşınızı, maksimum kendi sağlığı kadar HP ile kaldırabildiğinizden HP'niz dolmadan kullanmayın.

Peki bunları nasıl bir kombinasyonla kullanacağız? Öncelikle şunun altını çizmeli: Siz keskin kenarlı bir cam gibisiniz. Tank mantığıyla oynar, hedefe tek başına bodoslama dalarsanız kırılırsınız. Diğer dikkat etmeniz gereken şey, üzerinizden Mending'in eksik olmaması. Bu karakter için aşağıdaki zincir hareketleri kullanabilirsiniz.

- GPS - DB
- GPS - TF/BoS
- GLS - TS - DB
- GLS - TS - TF/BoS

GLS ile gelecek enerjinin israf olmaması için enerji doluyken saldırılara GPS ile başlamalısınız. GPS-TF en fazla hasarı veren fakat en fazla enerjiye mal olan ikili. Öte yandan GLS-TS-DB düşük enerji gereksinimine rağmen ortalamanın üstündeki hasarla iyi bir başlangıç olabilir. Üzerine de TS'li bir saldırı lokum gibi olur. Bu zincirlemeleri yaratığına göre şu sırayla kullanacaksınız:

Güçlü yaratıklara ilk saldırı: GLS-TS-TFTB-(Bu arada enerji dolacak)-GPS-BoS/DB

Standart yaratıklara ilk saldırı: GPS-DB-GLS-TS-TF/BoS

## RUHANİ DÜNYADAN KONUĞUMUZ: RITUALIST

Uzmanlaşması kolay olmayan, gerçek bir destek elemanı. Bu sınıfın, akranlarından en büyük farkı yardımına hareket edemeyen ruhlar çağırması. Tavsiyem Ritual Lord (Elite) ve Union gibi destek yeteneklerini bir an önce edinmeniz. Weapon ta-

banlı Heal ve buff sağlayan yetenekler de gözden kaçırılmamalı. Bir oyuncu üzerinde aynı anda yalnızca bir Weapon of bulunabiliyor ve klasik bir Spell sayılmadıklarından kaldırdılamıyor.

## RITUALIST'İN YETENEK AĞAÇLARI

- **Communing:** Çağırdığımız ruhların gücünü ve aktif kalma süresini artırır.
- **Spawning Power:** Spawn ettiğiniz her türlü yaratığa (kendi ruhlarınız ve ikinciliniz Necromancer ise Bone'larınız) puan başına %4 HP ekliyor.
- **Channeling Magic:** Düşmana direkt hasar verme üzerine kurulu yetenekler.
- **Restoration Magic:** Savunma bazlı buff'lar, Weapon of yetenekleri üzerine kurulu yetenek ağacı.

## TAVSİYE EDİLEN İKİNCİL MESLEK

**Ri/N:** Spawning Power'a verilen puanlar tüm çağırılan yaratıkları etkilediğinden yüksek HP'li bir ruh-bone ordusu kurabilirsiniz. İdeal bir ikili.

**Ri/Me:** Mantra of Resolve ve Mantra of Concentration ile huzur içinde ruhlarınızı çağırabilirsiniz. Sefin tavsiyesi.

**Ri/Mo:** Monk'un iyileştirme gücüyle gruba katkınız olur. Ayrıca güzel buff build'leri kurabilir.

## KONTRA ATAKLARLA GOLE ÇIKAN SAVUNMA: Ritisi

Şimdi Ritualist'e savunma tabanlı örnek bir build hazırlayalım. Build'in amacı karşıdan gelecek hasarların azaltılması. Bu build'de Rit.imiz kesinlikle sıcak savaşa girmiyor, takımının pozisyonuna göre anahtar noktalar belirleyerek mümkün olduğunca çok ruhu ayakta tutuyor. Bu build'le birlikte herhangi bir ikincil alabilirsiniz. Ben örnek için Sinan'ın Si'sini seçtim. Oynarken canınızı sıkabilecek tek şey size takan bir Ranger'in Spawn'larınızı pası yarım bırakması olabilir. Fakat arkadaşlarınızı tarafından savunularak yeterli sayıda ruha

ulaştıktan sonra pek problem olmayacak

- **Communing:** 12 (3+1 Major Ruhe +1 Başlık)
- **Spawning Power:** 12+1 (Rune)

- 1) **Union:** Yandaşlarınıza gelen hasarı emen büyü bir kalkan.
- 2) **Shelter:** Yandaşların bir seferde alacağı hasarın %10'u geçmemesini sağlar.
- 3) **Shadowson:** Menzilindekilere Blindness atar, pek faydalı.
- 4) **Displacement:** Menzilindekileri düşman hasarından korur.
- 5) **Ritual Lord (Elite):** Ritualerin sarj süresi kısılır. Ruhsever bir Rit. için olmazsa olmaz.
- 6) **Boon of Creation:** Çağırılan yaratık başına HP ve enerji kazandırır, sarjlar hızlanır.
- 7) **Res. Sıgneti/Flesh of My Flesh:** Resurrect büyüleri.

Bu build'de kabaca şöyle bir sıra izleyebilirsiniz:

- 1)Boon of Creation - 2)Rt Lord- 3)Shelter - 4)Union - 5)Displacement

Bu sıraya göre çağıracağınız ruh başına 1-HP-Enerji dolduracak, 2-Ruh çağırma sürenizi azaltacak ve 3-4-5 paso ruh basacaksınız. Yani bir nevi Spirit Factory olacaksınız.

Gelecek ay ikinci bölümde görüşmek üzere.



## GELECEK AY GUILD WARS FACTIONS DENEME SÜRÜMÜ LEVEL'DA!

WoW ve Auto Assault'un ardından, gelecek ay Guild Wars Factions deneme sürümü veriyoruz. Bu muhteşem oyunu bedavaya denemek için Level'in Kasım sayısını kaçırmayın!





## BURNING CRUSADE YAKLAŞIRKEN

| Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr |

**W**oW'un ek paketi Burning Crusade duyurulduktan sonra akıllarda birbirine benzer sorular dolaşıyordu. Hangi ırklar gelecek, farklı sınıflar olacak mı, level limiti ne olacak, güzelim İzmir bırakılıp İstanbul'a gidilir mi? Zamanla bu soruların yanıtlarını aldık. Üst limit olan 70'e varıncaya kadar level 60'a harcadığımız zamandan biraz daha fazlasını harcayacağımızı öğrendik. Bu arada Blizzard sözünü tuttu ve herkesi dumur etti. Bloodelf Hor-

de'a geçerken, Alliance'a görmeyi hiç tahmin etmediğimiz bir Dreenai geldi. Fakat durumumuz bununla kalmadı. Bloodelf'in Paladin ve Draenei'nin Shaman olabileceğini de öğrendik ki bunun tartışmaları hala sürüyor. Bunun dışında, oyunda geçmişe dönerek önemli savaşları tekrar yaşayacağımız, orkların anavatanı Outlands'e gidip burada uçan binekler (Nether Drake) kullanacağımız gibi haberler geliyordu. Bir de yeni mesleğimiz olacaktı: Jewelcrafting ile artık silahlarımıza soket açabilecek ve buraları değerli taşlarla doldurabileceğiz. Doğru, aynı Diablo 2'de olduğu gibi. Bundan sonra yeni bilgiler gelmeye devam etti. Bakalım daha neler görecekmisiz...

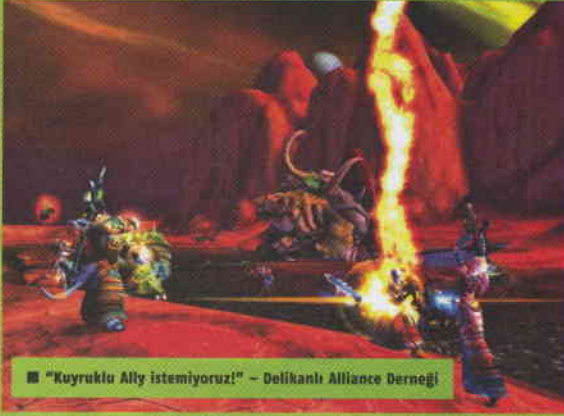
## SONUNDA ONURUNU DA HARCADIN

PvP'deki ana değişiklik onur sisteminin değişmesi. Onur artık harcanarak çeşitli ödüller alınan bir birim haline geliyor. İkinci olarak BC'ye arena tarzı PvP savaşları ekleniyor. Yani Guild Wars'da olduğu gibi mini takımlar oluşturarak arenalara girecek ve karşınıza çıkan takımlarla mücadele edeceksiniz. Rakibiniz karşı fraksiyondan olmak zorunda değil. Yani Horde vs Horde mücadelesi

de olabilir. Cross-PvP sayesinde rakiplerinizi başka bir sunucudan da olabilir.

Diğer köklü değişiklik instance'larda oluyor; Raid'ler artık 10 ve 25 kişilik olacak. Akıllardaki bir başka soru yüksek level'lara varınca düşük level instance'lara ne anlamı kalacaktıydı. Blizzard buna şöyle bir çözüm bulmuş; BC'de gireceğiniz instance'daki yaratıklar sizle aynı level olacak ve düşen eşyalar da buna göre değişecek. Aynı olay ana paket için de geçerli olacak mı, henüz bilgi yok. Bu arada yeni bineklerimiz de açıklandı. Bloodelf'in bineği tavukdevekuşu kırması diyebileceğimiz Cockatrice olacak. Dreenai ise iri bir savaş filine benzetilebilecek Elekk'e binecek.

Son dakika değişikliği olmazsa BC için bir açık beta test olmayacak. Fakat kapalı beta her halükarda olacak ve muhtemelen ben de oradan bildirmeye devam edeceğim. Bu nedenle ayrıntıları beta teste saklıyorum. Bir erteleme olmazsa BC Kasım-Aralık gibi bilgisayarlarımızda olacak.



■ "Kuyruklu Ally istemiyoruz!" - Delikanlı Alliance Derneği

## EVERQUEST 2

## FAYDWER'DEN HABER GELİR BİZLERE...

| Selçuk İslamoğlu sislamoglu@level.com.tr |



■ EQ2 insanları aksamüstleri klasik müzik dinlemek için piyano kenarına inerler.

gişeceği söyleniyor. Su anda plate zırhların üstünlüğü su götürmez bir gerçek ama aynı zamanda yüksek avoidance değerlerine sahip olmaları dengeleri biraz etkiliyor. Benim gibi light armor tanklar için güzel haber ;)

Yeni ırk Fae çoktan açıklandı bile. Her ne kadar kulağına ismi "Arsai" olan ikinci bir ırk söylentisi gelse de, bu haberlerin gerçekliği tartışılır.

**E**verquest 2'nin Echoes of Faydwer sürümü için geri sayım başladı (sürümü diyorum, zira eklenti paketi olarak da kullanılabilir de, level 1 ve 70 arası için ilk EQ2'nin %75'i kadar bir alanda geçiyor diyebilirim). Tabii kulağına takılan dedikodulara her gün bir baskası ekleniyor. İşte bunlardan birkaçı:

- Üzerimizde taşıyabileceğimiz bir pelerin slotu ve yeni bir küpe slotu olacak. Guild'ler kendilerine özgü pelerinlere sahip olabilecekler.
- Mitigation / Avoidance mekanizmasının de-

- İnanç sistemi, tanrıların geri dönmesiyle tekrar başlıyor. Oyuncular kendi durumlarına göre (iyi, kötü) tanrılarından birini seçebilecekler. Tabii tarafsız tanrılar da var. İyi tanrılar Mithaniel Marr, Tunare ve Quellious, tarafsız tanrılar Brell Serilis, Solusek Ro ve kötü tanrılar Rallos Zek, Innoruk ve Cazic-Thule.
- Varolan eşyalarımızı parçalayıp tekrar birleştirmeyi öğreneceğiz. Evet, yanlış okumadınız. Varolan eşyaların nasıl yapılabildiğini öğreneceğiz, slotlarına yeni eklentiler yapabileceğiz diğer eşyaların. Bambaşka bir zırh, silah vb. ortaya çıkabilecek artık.

- Artık sınırlar kalkıyor. Yani level'iniz x 7'den daha fazla stat'ınız size fayda sağlayacak. Item'larınızı saklamanızı öneririm.
- 20'den fazla "zone" olacağı söyleniyor. Everquest 1'cilerin özlediği birçok yerin artık keşfedildiği söyleniyor. Castle Mistmoore, Kelethin, Greater Faydark, Butcherblock Dağları, Steamfont dağları bunlardan sadece birkaçı.
- Solo oyunculara özel, uzun quest serileri de yeni paketin bir parçası.
- Kingdom of Sky'la gelen achievement yetenekleri aynı alt sınıfla paylaşılan yeteneklerdi. Şimdi sadece sizin sınıfinıza özel yetenekleriniz mevcut olacak. Böylelikle alt sınıftan da farklı olabileceksiniz.

Bir devrim niteliğinde olabilecek bir paket bizleri bekliyor. Açık beta başladı bile. 13 Kasım 2006'da yeni paketimize ve yanında getireceği birçok değişikliğe hazır olun derim.





# WARROCK

**G**eçen ayki Warrock'un temel tanımından sonra bu ay Warrock'a derinlemesine bir dalış yapacağız. Oyun modları, silahlar, haritalar ve araçları daha yakından inceleyip, karakterinizi geliştirirken tereddüte düşmeyip kendinize en uygun karakteri oluşturmanızı sağlayacağız. Oyunda üç adet ana oyun modu var. Bunları sırasıyla tanıyalım.

**Mission Mode:** En fazla 16 kişi oynayabildiğiniz, küçük boyuttaki haritaları içerir. Bu modun temel mantığı Bul ve Yok Et fikrine dayalı bomba kurma / çözme üzerine kuruludur. Ayrıca haritalar küçük olduğundan en sıcak çatışmalar bu modda yaşanır. Haritanın herhangi bir yerinden her yere hakim olduğunuzdan, kilit noktalara yerleşmiş takım galibiyete kolayca ulaşabilir. Ayrıca hızlı hareket edip bombalanacak noktalara hakim olmak da büyük önem taşıyor, hem savunma hem saldırı açısından. Bu modda araç kullanılmıyor, engineer'a gerek olmadığından da medic'lerin önemi artıyor.

**Infantry Combat:** En fazla 24 kişi oynayabildiğiniz, orta boy haritaları içerir. Bu modun mantığı Battlefield serisinden hatırlayacağımız bölge / bayrak ele geçirme sistemi üzerine kuruludur. Ayrıca bir çok hafif aracı kullanabilirsiniz. Çetin sniper çatışmalarının yaşanacağı bu oyun modunda zafere giden yol ekip halinde hareket etmekte yatıyor. Yani bayrağı savunacaklar ve diğer bayraklara doğru yol alacak kişiler iyi organize olmalı. Çok fazla araç olmadığından takımda bir veya iki engineer yeterli olacaktır ama keskin nişancılar önemli bir nokta teşkil etmekte.

**Vehicle Mode:** En fazla 36 kişi oynayabildiğiniz, büyük boy haritaları içerir. Adından da anlayacağınız gibi bu modda araçlar büyük önem taşıyor. Tanklar, uçaklar, botlar... Hatta bu araçları kullanmazsanız kaybetmeniz isten bile değil. Haritalar büyük olduğundan yürümeye kalkarsanız sabaha karşı düşman tarafına ulaşsınız. Infantry Mode'da olduğu gibi bayrakları ele geçirmeye çalışıyoruz. Araç sayısı fazla olduğundan her ekipte 3-4 tane Heavy Weapons Unit olmalı.



## WARROCK COĞRAFYASI

Oyun modları hakkındaki püf noktaları öğrendiğimize göre haritalar hakkında bilgilere geçebiliriz. Şimdilik oyunda toplam on iki harita var. Üç yeni harita da yakında oyuna eklenecek.

**Marlen:** Mission Mode haritası. Yakın çatışmaya en uygun harita. Yukarı kısımlara yerleştirilen keskin nişancılar oyunun dengesini belirleyecektir.

**Çadoro:** Mission Mode haritası. Alışana kadar biraz karışık gelebilir. Hızlı hareket eden takım bu haritada kazanır.

**Velruf:** Mission Mode haritası. Tünel giriş ve çıkışlarını kontrol eden takım bu haritada kazanır.

**Xauen:** Mission Mode haritası. Temkinli ilerlemesizseniz gafil avlanabilirsiniz. Keskin nişancılar bu haritada da önemli bir rol oynuyor.

**Montana:** Infantry Combat haritası. Küçük araçları efektif kullanan kazanır. Yakın çatışmalara hazırlıklı olun ve kör noktalarda konuşlanmış keskin nişancılara dikkat edin.

**Harbor IDA:** Infantry Combat haritası. En serbest ve açık haritalardan biri. Keskin nişancı olmak bu haritada işinize yarayacaktır.

**Harbor Elia:** Infantry Combat haritası. Harbor IDA gibi gayet açık bir harita. Siperler bol olduğundan daha çok yakın çatışmayla karşılaşabilirsiniz.

**Ravello:** Infantry Combat haritası. Tipik bir şehir savaşı yaşamaya birebir. Ara sokaklar bol olduğundan dikkatli olmanızda yarar var. Haritaya iyi yayılmak büyük avantaj sağlayacaktır.

**Ravello 2nd Street:** Infantry Combat haritası. Ravello'daki her şey bu haritada da geçerli.

**Ohara:** Vehicle Mode haritası. Harita gayet geniş olduğundan araç kullanmaya özen gösterin. Ayrıca harita dar, bu yüzden düşmanı kıştırıp yakın çatışmaya girebilirsiniz.

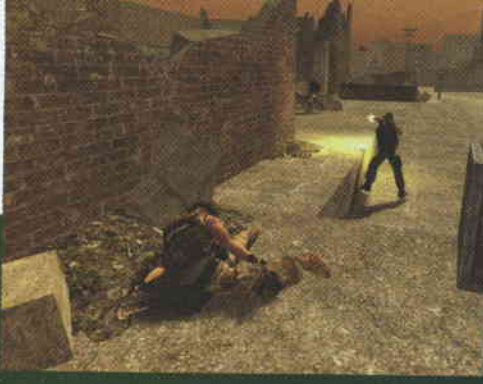
**Engrene:** Vehicle Mode haritası. Ohara gibi ince uzun bir harita. Ancak bu haritada uçak kullanmak çok çok önemli.

**Pargona:** Vehicle Mode haritası. Bol bol deniz olduğundan bot kullanmak şart. Adacıklardan oluşuyor ve bu adaların ortasında bir kule var. Keskin nişancılar buraya konuşlanıp iyi vuruşlar yapabilir. Ayrıca helikopterler ve uçaklara karşı HWU'lar çok önemli.

**Pargona East:** Vehicle Mode haritası. Pargona haritasındaki aynı şeyler burada da geçerli, ancak ortadaki ada biraz daha büyük olduğundan yakın çatışmaların sayısı daha fazla olabilir.

**Cantumira:** Vehicle Mode haritası. Tipik bir şehir haritası daha. Sokaklar dar olduğundan araçlar etkili olacaktır ancak kör noktalardaki HWU'lara dikkat.





## WARROCK CEPHANELİĞİ

Haritaları da iyice tanıdıktan sonra size en çok yardımcı olacak bilgilere, yani silahlara ve eşyalara geçelim. Kendi karakterinizi silah ve eşya seçenekleriyle olabildiğinde özelleştirebilirsiniz.

**Colt:** Tüm sınıflarda bulunan, bildiğimiz pistol. Oyuna başlarken kullanabileceğimiz silahlar arasında yer alıyor. 2. sınıf silah, yani ufak silahlar sınıfına giriyor. Bir şarjörde 12 mermi barındırıyor. 5 adet şarjörü mevcut.

**Desert Eagle:** Tüm sınıfların kullanabileceği, 2. sınıf ufak pistol. Bir şarjörde 7 mermi depoluyor ve toplam 5 şarjörü mevcut.

**MP5K:** Tüm sınıfların kullanabileceği, 2. sınıf silah. Bir şarjörde 20 mermi depoluyor ve toplam 5 şarjörü mevcut.

**357 Magnum:** Tüm sınıfların kullanabileceği, 2. sınıf silah. Bir şarjörde 6 mermi depoluyor ve toplam 5 şarjörü mevcut.

**MP-5:** Medic ve Engineer sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf, yani büyük silahlar sınıfından. Bir şarjörde 30 mermi depoluyor ve toplam 5 şarjörü mevcut.

**AK-47:** Combatant sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf silah. Bir şarjörde 35 mermi depoluyor ve toplam 5 şarjörü mevcut.

**K-2:** Combatant sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf silah. Bir şarjörde 30 mermi depoluyor ve toplam 5 şarjörü mevcut.

**M24:** Scout sınıfının oyuna başlarken kullanabileceği, 3. sınıf silah. Bir şarjörde 5 mermi depoluyor ve toplam 5 şarjörü mevcut.

**M4A1:** Engineer sınıfının oyuna başlarken kullanabileceği, 3. sınıf silah. Bir şarjörde 30 mermi depoluyor ve toplam 5 şarjörü mevcut.

**P90:** Medic ve Engineer sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf silah. Bir şarjörde 50 mermi depoluyor ve toplam 3 şarjörü mevcut.

**UZI:** Medic ve Engineer sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf silah. Bir şarjörde 32 mermi depoluyor ve toplam 5 şarjörü mevcut.

**PSG1:** Scout sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf silah. Bir şarjörde 10 mermi depoluyor ve toplam 3 şarjörü mevcut.

**SSG:** Scout sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf silah. Bir şarjörde 10 mermi depoluyor ve toplam 3 şarjörü mevcut.

**M-60:** Combatant sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf silah. Bir şarjörde 100 mermi depoluyor ve sadece 1 şarjörü mevcut.

**Panzerfaust3:** Heavy Weapons sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf silah. En fazla 4 roket atabiliyor.

**RPG-7:** Heavy Weapons sınıfının kullanabileceği, 3. sınıf silah. En fazla 4 roket atabiliyor.

**Stinger:** Heavy Weapons sınıfının oyuna başlarken kullanabileceği, 3. sınıf silah. En fazla 4 roket atabiliyor.

**K400 Grenade:** Scout ve Combatant sınıfının oyuna başlarken kullanabileceği, 4. sınıf eşya. Bu bombadan en fazla 2 adet taşıyabiliyoruz.

**Smoke Grenade:** Tüm sınıfların oyuna başlarken kullanabileceği, 4. sınıf eşya. Bu sis bombasından en fazla 1 adet taşıyabiliyoruz.

**TMA-1A:** Heavy Weapon sınıfının oyuna başlarken kullanabileceği, 4. sınıf eşya. Bu mayından en fazla 3 adet taşıyabiliyoruz (Bilgi: TMA-1A'lar, tank, cip gibi büyük araçları patlatmada işe yarıyor).

**Spanner:** Engineer sınıfının oyuna başlarken kullanabileceği, 4. sınıf eşya. Spanner sayesinde Engineer sınıfı, hasar alan araçları tamir edebiliyor. Spanner'lerden her Engineer'da sadece 1 tane bulunuyor ve Engineer bu Spanner'ı sürekli kullanabiliyor. Ancak fırlatıp düşmanın kafasını yaramıyor. Üzücü.

**Medic Kit:** Medic sınıfının oyuna başlarken kullanabileceği, 4. sınıf eşya. Medic Kit sayesinde Medic sınıfı, yaralanmış takım arkadaşlarını ve kendini iyileştirebiliyor. Bu iyileştirme kitinden en fazla 10 adet taşıyabiliyoruz.

## WARROCK GARAJI

Oyunda sık sık kullanacağınız araçların detayları ise şöyle:

**Humvee:** 3 kişilik bir cip. Bir kişi arabayı sürerken, diğer kişi üst kısımda bulunan silahı kullanabiliyor. 3. kişi ise soförün yanına oturarak yardımcı asker rolünü üstleniyor.

**Motorcycle:** Tek kişilik bir motosiklet. Oyundaki en hızlı araç.

**Covered Truck:** Büyük taşıma aracı. Ön kısma 2 kişi, arka kısma da 6 kişi alabiliyor. Oyundaki rolü ise, bir bölgeden diğer bölgeye asker taşımak.

**Gepard:** Hava araçlarını vurmaya yarayan tank.

**Wiesel:** Tek kişilik, hafif tank.

**K1A1 Tank:** 4 kişilik, büyük tank. Oyundaki en sağlam tank.

**Lynx:** Büyük, hem karada hem de suda gidebilen zirhlı araç.

**A10 Warthog:** Tek kişilik savaş uçağı.

**Blackhawk:** 6 kişilik büyük savaş helikopteri.

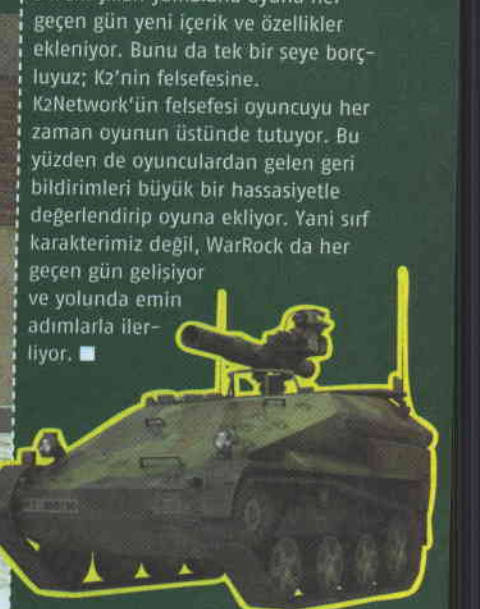
**LSSC:** 2 kişilik ufak savaş botu.

**Mark V:** Büyük savaş botu. En hızlı ve en güçlü savaş botu.

## "OYUN OYUNCUNUN OYUNU, BİZİM DEĞİL" K2Network

Oyunun artık her detayını öğrendiğimize göre artık en önemli detayına geçebiliriz. WarRock, diğer tüm online FPS'lerden çok farklı çünkü dinamik olarak gelişen bir yapıya sahip. Sık sık çıkan yamalarla oyuna her geçen gün yeni içerik ve özellikler ekleniyor. Bunu da tek bir seye borçluuz; K2'nin felsefesine.

K2Network'un felsefesi oyuncuyu her zaman oyunun üstünde tutuyor. Bu yüzden de oyunculardan gelen geri bildirimleri büyük bir hassasiyetle değerlendirip oyuna ekliyor. Yani sırf karakterimiz değil, WarRock da her geçen gün gelişiyor ve yolunda emin adımlarla ilerliyor. ■





# TEKKEN: DARK RESSURECTION

PSP SAHİPLERİNİN ŞANSI GERİ Mİ DÖNÜYOR YOKSA?

TÜR: Dövüş YAPIM: Namco Bandai Games DAĞITIM: Namco Bandai Games PLATFORM: PSP



Sony'yi eleştiriyorduk ya hep, "Neden PSP'ye PS1'den kalma oyunlar çıkarılıyor, neden layık olduğu oyun projelerine girilmiyor" diye. Dikkat ettiyseniz birkaç aydır sesimiz çıkmıyor bu konuda. LocoRoco'yu nihayet oynamaktan vazgeçtikten sonra tam "Ne yapıyor bu Sony, nereye gidiyor bu vatan?" demeye hazırlanırken Namco ellerimize Tekken DR'ı tutuştururdu, sustuk. Şekerine kavuşmuş çocuklar gibi sevindik.

## GÜZELİN DE GÜZELİ

Tekken 5'in ardından bir yıldan fazla süre geçti. Ama kalbimizin ve ellerimizin bir köşesi hala onu arıyor, onu soruyor. Namco da bu gerçeği bildiğinden Tekken 5'in modifiye edilmiş halini sadece PSP için çıkarma kararı aldı ve sonuç tek kelimeyle mükemmel oldu. Oyunda T5'deki karakterlerin

yanında iki adet yeni dövüşçü ve bir de Armor King bulunuyor. Yenilerden Lili ilk görüşte Dead Or Alive'dan çıkma bir bayan gibi gözükse de yetenek bakımından hepsinden daha iyi. Bir Rus askeri olan Dragunov'sa çok gizemli biri ve dövüş stili bana biraz uyduruk geldi, beğenmedim. Tüm karakterlere şöyle bir baktığımızda hepsinin elden geçmiş olduğunu görüyoruz. PS2'yle PSP arasındaki hız aynı olmadığından, güçlü ve hızlı hareketler yontulmuş veya kaldırılmış. Yerine yenileri gelmiş. Görünüş olarak her karaktere en az iki yeni kostüm eklenmiş. Bazıları komik bazılarıysa gayet karizmatik olmuş (özellikle kıl yumağı Marduk).

Peki, PSP'de dövüş oyunu oynanır mı? Cevabımız "Eğer doğru elden çıkmışsa evet, bal gibi oynanır". Bunun da en iyi örneğini TDR'da görebiliyoruz. Yüzlerce irili ufaklı kombo ve zor hareketler doğru yapıldığı takdirde büyük bir hızla kendini gösteriyor. Tekken'in egemen olduğu hava kombokarında mesela, eliniz çabuksa yapılacak kombokarın haddi hesabı yok. Her bir karakterin haftalarınızı alacak kadar derin olduğunuzu düşünürsek, 34 karakterle ne kadar zaman geçirirsiniz, isterseniz hesaplayın!

T5'deki kuşak sistemi TDR'de yerini Dojo'ya bırakmış. Burada en az altışarlı lig maçı yapabilir ve tek maçtan oluşan kuşak maçlarına girebilirsiniz. Kazanacağınız paralarla videoları, müzikleri, yeni kostüm ve aksesuarları açabilirsiniz. Yetmedi mi? Online olarak sahip olduğunuz her şeyi diğer oyuncularla paylaşabilir, para üstünü vermeyenlerin kafalarını kırabilirsiniz. PS3'de Tekken 6'yı görene kadar başka dövüş oyunu oynamayacağımız da garantimiz kapsamındadır. ■

Volkan Turan

**LEVEL NOTU: 9**

# KILLZONE: LIBERATION

NEYSE Kİ BU GERÇEK ÇIKTI...

TÜR: Aksiyon/Shooter YAPIM: Guerrilla DAĞITIM: SCEA WEB: <http://www.killzone.com/> PLATFORM: PSP



## SANKİ CONTRA GİBİ?

Liberations, ilk Killzone'nun iki ay öncesinde geçiyor. Yine Templar'ı kontrol ediyoruz ve düşman komutanı Metrac'ı yenmek için o operasyon senin, bu operasyon benim şeklinde görevlere atılıyor.

Liberation'da FPS görünümünde değil de TPS yani üçüncü şahıs kamerasından oyunu oynuyoruz. Hal böyle olunca kontrol sistemi de değişmiş. Kontrolü sadece analog düğmeyle sağlıyoruz. Döndüğümüz yöne ateş edebiliyor, ateş ederken de anca eğilebiliyoruz. Hareket sıkıntısı olduğu bir gerçek. Bu açığı da çevreye arkasına saklanacak şeyler ekleyerek kapatmışlar. Saklan, vur taktiğiyle düşmanları haklayabiliyor olsak da bir süre sonra bu iş zorlaşıyor. Çünkü yapay zeka oldukça iyi. Bir kurşunu bile isabet ettirmeden ölecek askerleri unutmalısınız bu oyunda.

Bomba atmaktan tutun lazerleri çözmeye kadar toplam 20 yeteneğimiz var Liberation'da. Her bölümden sonra bazı krediler kazanıp, bu kredilerle silahları ve yetenekleri açıyor, sonraki bölümlere daha sağlam gidiyoruz. Görevlerden sıkılanlar da altı kişiye varan multiplayer özelliğini kullanarak oyunun eğlencesini sürdürebilir. Ne yazık ki PS3'e Killzone 2 gelene kadar da Liberation oynayacağınız, garanti kapsamımızda değildir. ■

Volkan Turan

**LEVEL NOTU: 7**



Geçen sene E3 fuarında gösterilen Killzone 2 videosunu unutan olmamıştır sanırım. İnanılmaz bir görselliğe, oynanışa tanık olmuştuk. Neyse ki üzerimizden o sahte videonun etkisini çabuk attık. Hayata daha realist yaklaştık, "Öyle şey olmaz ya-hu" dedik. Sony de bunu doğruladı zaten. Liberation da bunun kanıtlarından biri. Aşmış bir oyun değil kendisi ama en azından gerçek. Sükredeyim değil mi?



# BATTLESTAR GALACTICA

## ÖYÜNİLARI

| Volkan Turan volkan@level.com.tr |

Uzayın sessizliği "Artık başladı!" sözleriyle bozuldu... Komutan Adama ve gemisi Galactica, ilk kez bir Saylon saldırısıyla karşılaşmıyordu ama bu, onların görüp göreceğlerinin en acımasız ve en şiddetli olanıydı. "Tanrıçılık oynayıp, sonra da ellerinizi yıkayarak yarattığımız şeylerden kurtulamazsınız. Er ya da geç, yaptıklarınızdan saklanamadığımız gün gelir." Adama filosuna sesleniyordu ve konuşmasını bitirip kürsüden indiğinde her şeyin eskisinden çok daha zor olacağını biliyordu. Kendi yarattıkları Saylonlar artık daha güçlüydü, insanlara daha çok benziyorlardı ve insanların arasına çoktan karışmışlardı. Her güvenlik sisteminde kodları bulunuyor, her zaman saldıracak bir fırsat kolluyorlardı. Kobol tanrılarına dua etti komutan Adama, yok olan 12 kolonisi ve hayatta kalan 50 bin insan için. Çünkü artık gidecek bir evleri ve sonuza kadar tüketebilecekleri kaynakları yoktu. Ya göçebe gibi yaşayacak, saldırılara göğüs gerecekler ya da yenilgiyi kabul edip yok olacaktı... Dünya mı? O, Galactica için hiçbir zaman umut ve efsaneden fazlası olmadı.

**S**on yıllarda yabancı dizilerin hem sayısında hem kalitesinde gözle görülür bir yükseliş var. Yapım, senaryo ve oyunculuk bakımından harika diziler birbirinin peşi sıra geliyor, hatta sinema filmlerini solluyorlar (şimdi burada "Lost" için parantez açsak bu sayfalar az gelir, o yüzden iyisi mi kapatalım biz o parantezi).

Battlestar Galactica da başarılı bir TV dizisi. Ama Galactica'nın geçmişi, Eylül ayında CNBCe'de de ilk sezonu gösterilmeye başlayan 2004 yapımı diziden çok daha eski yıllara dayanıyor. İlk olarak 1978'de Glen A. Larson tarafından yaratılan Galactica, önce film olarak çıktı. 1972'de dünyayı sarsan Star Wars'tan etkilenen film, kendisine has bilim-kurgu atmosferiyle büyük bir izleyici kitlesi

edindi. Daha sonra dizi halinde televizyonlarda boy gösterdi. 80'lerden sonra kabuğuna çekilen Galactica, uykusunu 2003'te bozup üç saati aşkın süreye sahip bir filmle geri döndü. Filme büyük paralar harcanmış değildi ama Galactica'yı zaten önceden sevmiş kitleyi tavlama zor olmayacaktı. Ama sürükleyici kurgusu ve iyi-kötü savaşına dayalı basit formülü çetrefilli hale getiren başarılı senaryosuyla yeni neslin de ilgisini çekmeyi başardı.

Her başarılı bilim kurgu evreninde olduğu gibi, Battlestar Galactica'nın da çıkmış ve çıkacak oyunları da bulunuyor elbette. Bazılarında evrenin ekrana yansımaya taraflarını öğrenebilir, kafanızdaki soru işaretlerine cevap bulabilirsiniz. Çıkmış oyunlara söyle bir göz atalım:

## BATTLESTAR MUSH

Yazarak kendilerini ifade edebilenlerin oyunu

Kendisi bir video oyunu değil. 1995'ten beri aktif olan bir internet sitesi üzerinden oynanan bir FRP. İsin ilginç tarafıysa, oyunu yazarak oynamanız. Site ilk çıkan Galactica dizilerini izlemiş olanlara hitap ediyor. Dizinin bittiği son bölümden sonrasını, kurallara göre oynuyor ve birçok Galactica hayranıyla tanışıyorsunuz. Yeterli İngilizcesi olanların log'lara göz atmasında fayda var.

Web: <http://www.withoutadue.com/bsm2/>

## BATTLESTAR GALACTICA SPACE ALERT

"El atarisi" dediğimiz şeyler buna benziyordu



■ PSP'ye gelene kadar dünya neler gördü neler...

1978'de dünya BSG'yle tanıştı. O zamanlar Mattel Electronics'in el oyunları oldukça popülerdi. Auto Racing, Soccer, SubChase ve Football'un ardından Mattel, BSG Space Alert'ü de ürün yelpazesine kattı. Oyun aleti 4 inç kadar bir boyuta sahip olmasına rağmen oldukça eğlenceliydi. Kocaman bir kırmızı ateş tuşu, sağ ele göre düzen-

lenmiş bir yön çubuğu ve kalınları açıp kapamayı sağlayan bir düğmeye sahipti. Oyun biraz simülasyon tadında yapılmıştı. Bir shooter görünümünde olmasına karşın benzerlerine göre daha fazla dikkat gerektiriyordu. BSG Space Alert, Blitz Basic ile yapılan ilk simülasyon oyunu da sayılmaktadır.

Web: <http://www.miniarcade.com/mattel/spacelert.htm>  
Platform: El oyunu  
Yıl: 1978



# BATTLESTAR GALACTICA GAME

En yeni Galactica oyunuyla tanışalım

2003 yılında Warthog'un yapımında Vivendi Universal Games tarafından çıkarılan BSG oyununa karanlık uzayı silah ve motor ateşiyle aydınlattığımız, simülasyona yakın fütüristik bir savaş oyunu da diyebiliriz.

Oyun, BGS'nin filmin hikâyesinin başladığı tarihten 40 yıl öncesinde geçiyor. Komutan Adama 21 yaşında, gelecek vadeden bir Viper pilotudur. Ekibiyle Galactica'yı Saylonlara karşı koruyacak ve insanlığı bekleyen ölümcül sonu değiştirecektir (gördüğünüz gibi 40 yıl sonra bile durum değişmiyor).

## DETAYLARA İNELİM

Konu bakımından oyun, bazı güzel detayları vermekten geri kalmıyor. Örneğin karakterlerden biri olan Iphi, Adama'nın sevgilisi. Ama yeni dizilerde Adama'nın ilk önce Caroline'la (yani Ila) sonra da Anna'yla evlendiğini öğreniyoruz. Adama'nın eşi Caroline ve çocuklarından Zak, bir

Saylon saldırısında öldürülüyor. Oyundaysa bu kez Iphi bir Saylon saldırısında öldürülüyor (kafalar biraz karıştı galiba). Iphi'yi önemli kılan şeyse, Galactica'nın büyük büyük kumandanı olan Magnus'un kızı olması (bazı yerlerde Magus diye de anılır). Magnus'un kaderi oyundaki senaryoya göre pek iyi gitmiyor. Oyunu hala bulabileceğinizden bu sürprizi açıklamıyoruz.

Oyunu simülasyon yapan özelliğiye, kontrol ve hedef alma sistemi. İsteddiğiniz anda, istediğiniz hıza çıkamıyor ve kolay kolay milimetrik manevralar yapamıyorsunuz. Bu, elinizin altında bir Viper'ın olduğu hissini verdiği gibi, yerçekimi olmayan

Web: <http://www.battlestargalacticagame.com/>  
Platform: PS2 - XBOX  
Yıl: 2003

bir alanda çarpıştığınızı da hatırlatıyordu. Hedef alma sistemi gerçekten zor. Hedef tahtasının açısı çok geniş olmadığından bir hedefe kilitlenmeye alışmak zaman alıyor.



## FREESPACE GALACTICA

"Sakla samanı, gelir zamanı" diyen atalarımız haklı çıktı

İki yıl kadar önce yayınlanan ve yenisi üzerinde çalışılan bir mod FG. Descent Freespace 2'yi oynamışsanız, az çok nasıl bir oyunla karşılaşacağınızı biliyorsunuzdur. Zamanına göre gayet güzel bir görülmeye sahip, uzay savaşlarının bol olduğu güzel bir oyundu kendisi. Mod çok detaylı değil ama Galactica evrenine has modelleri içeriyor ve bunları güzel efektlerle destekliyor. Viper, Raider ve Galactica'nın kullanımına izin veren Freespace Galactica'yı Freespace 2'ye sahipseniz, denemenizi öneririz.

Yakında çıkması beklenen bir diğer mod ise BSG Beyond The Redline.

Yine Freespace 2 motoru kullanılarak yapılacak olan mod, TV dizisindeki sesleri kullanacak ve uzay gemileri, fizik kurallarına harfiyen uyarak çok simülasyon severlere hitap etmeyi planlıyor.

Freespace 2 demo download:  
<http://www.freespace2.com/downloads.cfm>

Freespace Galactica Mod download:  
<http://tinyurl.com/hm6km>



## HOMEWORLD 2 MODU BATTLESTAR GALACTICA

Homeworld ile Galactica bir araya gelirse

Homeworld 2 motorunu kullanarak yapılmış, güzel bir Galactica modifikasyonu. Modun en güzel yanlarından biri, uzay gemilerinin gerçeklerine oldukça yakın bir biçimde modellenmesi ve uçuş hissini verebilmesi. Bir diğer güzel özellik de Saylonların tarafında savaşıyor olabilmemiz. Mod birçok TNS gemisi, Cylon Heavy Raider, Colonial Raptor ve Colonial Flattop'larıyla dikkat çekiyor. Modun en son versiyonunda konuşmalar da bulunuyor. Hem single hem de multiplaye dikkat çekiyor. Modun en son versiyonunda konuşmalar da bulunuyor. Hem single hem de multiplaye dikkat çekiyor. Modun en son versiyonunda konuşmalar da bulunuyor. Hem single hem de multiplaye dikkat çekiyor.

Not: Bu modu Eylül 2006 DVD'mizde vermiştik.

Download sitesi: <http://tinyurl.com/g9k46>



## RISE OF KOBOL

Kobol tanrıları duaları kabul edecek mi?

Battlefield 2 motoru kullanılarak yapımı süren Rise of Kobol, bir süre öncesine kadar EA'den destek alıyordu. Battlefield'in gücüyle ve EA'nin teknik desteğiyle ortaya güzel bir mod çıkmasından umutluyuz.

Web: [www.riseofkobol.com](http://www.riseofkobol.com)



## DİKKAT

Serinin yaratıcısı Ronald D. Moore, yakın zamanda Vivendi'yle birlikte devasa online türünde bir Galactica oyunu yapacaklarını bildirdi ve içinden "World of Warcraft'ın tahtında gözümüz var" dedi.





**MegaEmin™**  
megaemin@level.com.tr

## Wii WISH YOU A MERRY X(BOX360)-MAS

Sürekli "her şey yolunda, hallederiz canım, panik yok, herkese yetecek kadar var" açıklamaları yapan Sony cephesinde sonunda kıyamet koptu. Avrupa çıkışı Mart ayına ertelendi, diğer bölgeler için ise üretilecek olan konsol sayısı dörtte birine indi. Yılbaşındaki alışveriş çılgınlığından nasibini almak isteyen rakipleri ise zilleri takip oynamaya başladılar bile. Sony yeni yıla girişte pembe PS2 ve PSP'lerinden medet umarken, bu kez Nintendo ile Microsoft başladı ukalalık yapmaya; ileri geri konuşup Sony'ye sataşmaya. Konu ile ilgili detayları bu ay başladığımız "Yeni Nesil Kapıda" köşemizde bulabilirsiniz.

Bu ay bir değişim içerisinde hissediverdim kendimi. Mayodan cekete geçtik. Üniversite kayıtları yapıldı, okullar açıldı, şehir doluverdi. Tuna'nın da dahil olduğu bir grup arkadaşım askerden döndü (önümüzdeki ay burada yazacak). Yaşlandım herhalde, kolay adapte olamıyorum artık anlık değişimlere. Bir de ayın 22, 23 ve 24'ünü Tokyo Game Show aldı. Yazılarını geç vermektan dolayı Level tarihinde bir kara leke oluşturan bendenizin bu fuardan bahsedebiliyor olması çok da ilginç olmasa gerek. Şanslı Japonlar oyun dünyasının kodamanlarını yine bir arada görebildiler. Fuarın beni ilgilendiren tarafı ise yeni Metal Gear Solid 4 videosu oldu. Hideo Kojima yine çok sık bir iş çıkarmış ve bu kez oyun içi ile ilgili çok daha fazla detay vermiş. Fakat o sondaki sürpriz neydi öyle? Kojima ne demek istiyordu? MGS Kojima'dan sonra da devam mı edecek? Bu anlamsız çıkışın sonu hayrolur umarım. Buyurun konsol ustasına... ■

*MegaEmin™*

## BURNOUT 5 DUYURULDU

» Electronic Arts, Burnout 5'in PS3 ve Xbox 360 için yapılmakta olduğunu açıkladı. Çimlerin yeşil, kızların çıtır ve arabaların parçalanmaya aç olduğu Paradise City'de geçen yeni oyuna başlar başlamaz direksiyonda yaptığınız tüm yaramazlıkları kaydeden bir ehliyet alacaksınız. "Kurallar çiğnenmek içindir" deyip fazlaca zararlı olmaya başladığınızda ise kendinizi şehrin "kimin bitişe önce ulaştığı" ile pek de ilgilenmeyen "yakıcıları" ile karşı karşıya bulacaksınız. Oyun yeni nesil için tepeden tırnağa yeniden inşa ediliyor. Bu kez çok daha hızlı, daha yavaş, her pikseli eğlence yüklü olan Burnout'ta en büyük zincirleme kazaları görececek, hatta arabaları ortadan ikiye bile börebilecekmiz. 2007'ye ne kaldı şunun surasında... ■



## DR. PLAYSTATION

» Sony'nin konsolunun neden bu kadar pahalı olduğunu düşünmüş müydünüz? Çünkü makine sadece film, müzik ve oyun oynatmakla kalmıyor, aynı zamanda hastalıkları da iyileştiriyor. BBC News'ün folding@home projesi ile ilgili haberine göre Amerikalı bilim adamları binlerce PC'yi birbirine bağlayıp elde ettikleri işlem gücüyle, proteinlerin nasıl yanlış dizilip de Alzheimer, Parkinson ve Huntingtons gibi hastalıklara yol açtığını bulmaya çalışıyorlar. BBC'ye göre bu bilim adamları şimdi de 10000 adet PS3'ü birbirine bağlamayı ve bu sayede saniyede bir trilyar hesaplama yapmayı planlıyorlar. Sony de bu projeye yardım için



proteinlerin değişik açılardan görülmesini sağlayan bir arayüz tasarlayacakmış... Bundan sonra da şunları duyacağız sanırım: Microsoft da önümüzdeki ay ölümsüzlüğün sırrını Xbox Live üzerinden satışa çıkaracak. Nintendo ise harekete duyarlı görünmezlik pelemini üretmeyi planlıyor. ■

## SONY ONLINE İŞİNDEN NE KADAR ANLIYOR?

» Ünlü Grand Theft Auto serisinin yaratıcısı Dave Jones, Sony'nin online oyunculuk konusunda Microsoft'u alt etmek adına elinden geleni yaptığını ikna olmadığını söyledi. Jones, bir dergiye verdiği röportajında Sony'nin her online oyunu, oyunu yapanların inisiyatifine bırakma politikasını ciddi şekilde eleştirdi. Jones şöyle devam etti: "Bu stratejiye katılmak mümkün değil, hiç kimse birkaç indirilebilir içerik için kredi kartı numaramı beş farklı firmaya vermek istemez. Sony PS2 sayesinde büyük bir güç elde etti. Ama şimdi yarış başa baş gidiyor, ben ise yavaş yavaş Microsoft'u benimsemeye başladığımı söyleyebilirim."

GTA 2'de seriyi bırakan ve şu anda



Crackdown adlı Xbox360 oyunu üzerinde çalışan Jones'a göre GTA serisinin zirve noktası da Vice City olmuştur. Sebebi de mükemmel zamanlama, müzikler ve espri seviyesi tutturulan Vice City'ye göre San Andreas'ın fazla karanlık ve hikâyeye çok bağımlı kalmış olması. ■



## İŞTE İLK 1080p

» Vignaud geçen ayki iddiasını kaybetti ve Sony'ye ortaya koyduğu başını borçlandı. Sega, Tokyo'da düzenlediği basın toplantısında Virtua Tennis 3'ü 1080p ekranlarda gösterdi ve oyunun PS3 versiyonunun piyasaya bu çözünürlükte sürüleceğini açıkladı. Şu ana kadar 1080p çözünürlükte çalışacağını açıklayan çok az yapımcı oldu; denemek isteyenler de yok değil. Bir Sony sözcüsüne göre 1080p listesinde Insomniac ve Resistance: Fall of Man de yer alıyor. Virtua Tennis 3, Kasım ayında PS3, Xbox 360, PC ve PSP platformlarına çıkacak. ■



## DEVIL MAY CRY 4 HAZIR

» Capcom, Tokyo Game Show için hazırladığı standlarına yeni PS3 oyunu Devil May Cry 4'ü de ekledi. Siz bu yazıyı okurken şanslı Japonlar çatır çatır oynamıştır bile DMC4'ü. Ayrıca söz verildiği gibi DMC4 resmi web sitesi de açıldı. PS3'e pek de yakışan oyunda Nero adlı yeni ama şüphe çekecek kadar Dante'ye benzeyen bir karakteri yönetiyoruz. ■



## VICE CITY STORIES SERVİSE HAZIR

» Yeni hastalığımız olacak Grand Theft Auto: Vice City Stories, bir kez ertelenmenin ardından 3 Kasım'da piyasaya çıkıyor. Oyunda multiplayer özelliğinin olup olmadığı konusunda henüz bilgi yok. Rockstar'a göre Vice City Stories 1984'de geçecek ve başrol oyuncusu Vice City'deki Lance Vance'in kardeşi Vic Vance olacak. Vic ile uyuşturucu ticaretinin kök salmaya başladığı bir dünyaya girecek ve yeni maceralar yaşayacağız. ■



## PES PS3'E GELİYOR (MU?)

» Microsoft geçtiğimiz ay Leipzig Games Convention'da FIFA 2007 ve Pro Evolution 6'nın en az 12 ay kendi konsoluna özel olacağını duyurmuştu. Pro Evo serisinin yaratıcısı Shingo Takatsuka ise yaptığı açıklamada Microsoft'un oyunu tekeline almaya çalışarak işleri karıştırdığını söyledi. Konami ise kendi web sitesinde bazı yayın organlarının Microsoft'u yanlış anladıklarını, oyunun Xbox360'a özel olmayacağını duyurdu.



Firma, tüm oyuncuların bu oyundan tat alması adına multiplatform çalıştıklarını, hatta PS3 versiyonunun hali hazırda yapım aşamasında olduğunu, oyunu 2007 baharında satışa sunmayı hedeflediklerini açıkladı. Microsoft ise yeniden PES 6 ve FIFA 07'nin en az on iki ay kendi konsollarına özel olacağı açıklamasını yaptı. Biri çıkıp adam gibi açıklama yapana kadar durumlar karışık anlayacağınız. Futbol hastası Japonlar'ın Xbox'ı pek sevmediklerini hesaba katarsak bu özellik anca Avrupa ve Amerika'yı bağlayabilir diye düşünüyorum. ■

## YENİ PSP GÜNCELLEMESİ

» SCE Europe 2.8'e ek olarak ufak bir güncelleme yayınladı. Sürekli yapılan güncellemeler sıkıcı olsa da bu 2.81 sürümü 4GB üzeri hafıza kartı kullanmak isteyenler için hayati önem taşıyor. Bu güncelleme kaçırılırsa yüksek boyutlu kartlardaki dosyaların doğru tanınmaması ya da bozulması riskleri bulunuyor. Güncelleme resmi PSP sitesinde yer alıyor ve herkese açık. Gerçi henüz bu kadar büyük boyutlu hafıza kartı yok, lakin demek ki adamların bir bildikleri var. ■





## BAY "GRAN TURISMO" KONUŞTU

» Gran Turismo serisinin yaratıcısı Kazunori Yamauchi, PS3'ün web sitesinde yeni konsola olan beğenisini ve GT ile ilgili yeni fikirlerini anlattı. Bay Gran Turismo sonunda istediği derecede fizik modellemesi yapabilen bir konsola kavuştuğunu, gerçek simülasyonu insanlara asıl şimdi gösterebileceklerini söyledi. Yamauchi: "HD grafiklere geçilmesi bir devrimdir ve oynanışta şaşırtıcı derecede farklılık yaratacaktır. Yapımcılar için yüksek çözünürlükte çalışmak zordur, çok daha fazla detay kullanmanız gerekir. Ama içerik sağlayıcıların da en şanslıları oyun tasarımcılarıdır, çünkü filmlerin bile ötesine geçebilecek serbestlikleri vardır. Bizim istediğimiz zaten detay verebilmek, toplumu değiştiren ürünler üretmek. İşte PS3 bizim bu yoldaki en büyük silahımız olacak" dedi. Bu arada Polyphony Digital, henüz PSP piyasaya çıkmadan önce duyurulan ama bir daha sesi soluğu çıkmayan GT Portable'in



iptal edilmediğini, şu anda GT4 ayarında bir oyunun bu donanımda çalışır halde olduğunu açıkladı. Polyphony'ye göre şu anda öncelik başarılı bir PS3 oyunu yapmaya verilmiş durumda ve bunun hemen ardından GT Portable'in çalışmaları kaldığı yerden devam edecek. Bir diğer açıklamada ise Aralık ayında Japonya'da Gran Turismo HD adında demo niteliğinde bir disklin satılacağı söylendi. Diskte iki mod olacak;

birisi E3'de gösterilen multiplayer demo, diğeri ise daha çok GT5'in Prologue'u gibi düşünülebilir. Bu modda ise bulunan iki yeni yol (biri Eiger Nordwand) 30 araç ile denenebilecek. PS3'ün gücünü göstermeyi hedefleyen bu oyunda yarış esnasında hava koşulları değişebilecek. 2008'den önce beklemememiz söylenen Gran Turismo 5'de ise bazıları parayla netten indirilebilecek 750 araç ve 50 yol bulunacak. ■

## RESIDENT EVİL

» Mayıs ayında Wii için bir Resident Evil oyunu yapılacağı duyurulmuştu. Geçtiğimiz günlerde ise oyunun adı RE: Umbrella Chronicles olarak belirlendi. Oyun, Resident Evil 4'ü de PS2'ye port eden Masachika Kawata'nın ekibi tarafından yapılıyor. Nintendo, bu oyunu da Wii'nin hareket algılayan sistemini yoğun kullanacak şekilde tasarlatıyor. ■



## CLOCK TOWER'IN YÖNETMENİ BELLİ OLDU

» Capcom'un gerilim oyunu Clock Tower'ın filmi için Şilili yönetmen Jorge Olguin'in imza attığı açıklandı. Olguin bundan önce de Angel Negro ve sağlam bir vampir filmi olan Sangre Eterna da çalışmıştı. Senaryosunu da Todd Farmer'ın (Jason X), Jake Wade Wall ve David Coggeshall'ın yazdığı filmin çekimlerine zaman kaybetmeden bu Aralık'ta başlanacak. Filmin daha çok üçüncü oyunda, kötü ruhlardan kaçmaya çalışan on beş yaşındaki Alyssa'yı konu alacağı düşünüyor. ■



## PS4'E DAHA ÇOK VAR

» SCE Amerika Başkanı Kaz Hirai, PlayStation3'ün ömrünün en az on yıl olacağını, yani PS4'ün en az beş sene uzakta olduğunu söyledi. Hirai "eski konsollarımızdan da deneyim ettiğimiz gibi PS3 için de yatırım ve planlarımızı bu süreye göre yaptık. İnsanlara birdenbire yeni konsol aldırılmayacağız." Dedi. Ayrıca yüksek fiyat konusunun PS3'ün göstereceği "nihai yeni nesil gücü" yanında önemsiz kaldığını belirtti. ■



## YAKUZA'YA DEVAM

» Sega, Yakuza'ya (orijinal ismiyle Ryu ga Gotoku) bir devam oyunu yapma kararı aldı ve bu kararını açtığı web sitesi ile pekiştirdi. Hala PS2'de hayat olduğunu ispatlamaya çalışan 18 yaş sınırlı suç simülasyonu henüz 15 Eylül'de piyasaya çıkmıştı. Satışlar iyi giderse ikinci oyunu da görmemiz çok uzun zaman almayacak gibi görünüyor. Sega bu işi biraz fazla ciddiye alıyor olsa gerek ki bu oyuna dayalı bir filmin çekimlerine başlandı bile. ■





# YENİ NESİL KAPIDA

Dokunup hissedene kadar, tüm detaylar!

Yeni nesil geldi, gelecek derken kapımızın eşiğinden içeri adım atmaya başladı bile. Biz de sizlere her konsol cephesinden en güncel, en doğru bilgileri en yoğun şekilde verebilmek için bu köşeyi yeni jenerasyona ayırmaya karar verdik. Yeni neslin en son temsilcisi olan PS3'ün ülkemizdeki çıkışına kadar bu köşe ile yeniliklerden anbean haberdar olmanızı ve sizin için uygun olan konsolu seçme konusunda zorlanmadan karar vermenizi sağlamaya çalışacağız. İşte mücadelede son durum...

## SONY PlayStation 3

### PS3 - En ateşli bes oyun

- 1- Heavenly Sword
- 2- Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots
- 3- Final Fantasy XIII
- 4- Devil May Cry 4
- 5- Tekken 6

**O**ldukça kararlı ve kendinden emin bir pazarlama stratejisi yürüten Sony şirketinde oldukça sıkıntılı. Firmadan yapılan açıklamada BluRay sürücülerinin hayati parçası olan mavi lazer diyetlerinin seri üretiminde gecikmeler yaşandığı ve bu yüzden konsolun Avrupa, Rusya, Orta Doğu, Afrika ve Avustralya çıkış tarihinin Mart 2007'ye ertelendiği belirtildi. 11 - 17 Kasım olan Amerika ve Japonya çıkış tarihleri değişmemesine rağmen, söz verildiği gibi iki milyon değil, toplamda 500 bin adet konsolla çıkış gerçekleşecek. Bunun 400 bin adedi Amerika, 100 bin adedi Japonya için ayrılmış durumda. Yeni şartlara göre toplam üretilen konsol sayısı yılbasına kadar bir (aynı sürede Xbox 360 yarım milyon satmıştı), Mart'a kadar ise iki milyona ulaşacak.

Firmanın geneline göre daha alçakgönüllü olan SCE Başkanı Ken Kutaragi durumu toparlamak için "dürüst" bir açıklama yaptı. Aslında tek sorunun mavi diyetlerin olmadığını, Sony'nin donanım gücünün genel anlamda zayıflamaya başladığını söyledi ve yakın zamanda laptoplar için hatalı üretilmiş, aşırı ısınmaya neden olan pilleri de piyasadan çekmek zorunda kaldıklarını da ekledi. Diğer elektronik ürünlerde kayıplar veren Sony, her zamanki gibi PlayStation'ı can simidi olarak görüyordu. Aksaklıklara rağmen 2007 sonuna kadar 6 milyon konsol üreteceğini belirtti.

Öte yandan PS3 Avrupa çıkışı için "This is living"(yaşamak budur) sloganı ile açılan web sitesinde konsolun BluRay, HD ve Cell gibi önemli teknolojilerini ön plana çıkararak altı kısa film yer alıyor. Küresel kampanya çerçevesinde bu filmler televizyon ve sinemalarda gösterilecek. Yine sitede yer alan bir bilgiye göre HDMI çıkışı bulunan 60 GB'lık PS3'lerin yanında HDMI kablosu verilmeyecek. Bunun sebebi olarak herkesin HD-Ready televizyonunun bulunmaması, bulunmalarının da zaten bu kabloya sahip olmaları belirtildi. Bunun yerine büyük ihtimalle tıpkı PS2'lerde ol-



duğu gibi kompozit kablo ve skart adaptörü verilecek. Alet 5 Kg ağırlığında, 4 USB portlu ve standart ATA sabit disklerle uyumlu olacak. PS3 ile çok eski konsol ve PC oyunları da PlayStation Network Platform'dan indirilip emüle edilebilecek. BluRay filmlerde bölge kodu olurken, oyunlarda ise kod bulunmayacak. Sony Japonya'da fiyat kırdı ve 500 dolarlık 20 GB'lık PS3 versiyonunu 415 dolara satacağını açıkladı ama bu indirimin ne yazık ki bize yansımayaacağını ve konsolun ülkemize Mayıs ayında geleceğini ve en az 1500 YTL olacağı tahmin ettiğimizi şimdiden belirtelim.

### Bu oyun PS3 Aldırır: Heavenly Sword

Artık PlayStation'ı GT ve MGS serilerinden başka oyunlar da sattırarak. Şimdiye kadar bunun görülen en kuvvetli örneklerinden birisi Heavenly Sword oldu. Önmüze gelen herkesi kesip biçtiğimiz oyunlarla ilgili fikirlerimizi tamamen değiştirmemizi sağlayacak olan oyunun ana karakteri kırmızı saçlı, seksi ve son derece tehlikeli bir hatun kişi. God Of



War'un dışı tabir edebileceğim abla, fragmanda bir arenada üzerine dalga dalga gelen düşmanları ara vermeksizin hunharca doğruyor ve bu işi mükemmel hareketler ve kombinelerdeki yumuşacık, kulak memesi kıvamındaki geçişlerle yapıyor. Karakterlere ve çevre elemanlarına verilen detay inanılmaz boyutta. Üstelik bu kıpırmızı video oyun içi grafiklerle hazırlanmış ve PS3'ün gücünü fena halde yansıtıyor. Oyundaki yüz animasyonları için bile hareket yakalama tekniği kullanılmış. Özetle oyun bu fragmanda gösterildiği gibi gelirse ayaklarımızı yerden kesecektir. ■

Yapım: Ninja Theory | Dağıtım: Sony | Tür: Aksiyon | Çıkış tarihi: 2007

## MICROSOFT Xbox360

### Xbox360 - En ateşli bes

- 1- Lost Odyssey
- 2- Gears Of War
- 3- Dead Rising
- 4- Saints Row
- 5- Halo 3

**P**S3'ün içine düştüğü kötü durum kuşkusuz en çok Microsoft'u sevindirdi. Bir yıldır piyasanın kaymağını yiyen Xbox360 yılbaşı alışverişinde de sadece Wii ile rekabet edecek. Xbox360 İngiltere Patronu Neil Thompson dünya çapında bir çıkışın ne denli zor olduğunu bildiklerini, Sony'nin ispatlanmamış teknoloji kullanmaya çalışarak işini güçleştirdiğini ve planlarının sapmasının sürpriz olmadığını söyledi. Thompson "Xbox360 160 oyun, etkili ve büyüyen bir online servisi, HD-DVD opsiyonu ve uygun fiyatı ile 2007'ye on milyon konsol satmış olarak girecektir" dedi.

Bu ay kulağımıza çalınan dedikodular arasında, Microsoft Türkiye'nin 360'ı 2008 yılında Türkiye'ye getirmeyi planladığı da vardı.

Uzun zamandır sözü edilen HD-DVD aksesuarının fiyatı da belli oldu. Cihaz yanında iki HD film ile beraber 293??ya satılacak. Xbox360 ile beraber satılan paketin

ise BluRay'li rakibi PS3'den en az 74 Euro daha ucuz olacağı söylendi.

Sony'nin kötü durumuna rağmen Microsoft mücadelesini tüm gücüyle sürdürüyor. TGS öncesi düzenledikleri basın toplantısında Xbox360'ın 1080p desteklemesini sağlayan bir yazılım güncellemesi hazırladıklarını anlattılar. Böylece Sony'nin üstün olduğu bir alanda daha iddialı hale gelmek istiyorlar. Hazırlanan yama tıpkı 420p'lik Xbox oyunlarının 720p çözünürlüğe yükseltilmesi mantığıyla çalışacak ve 360 oyunlarını 1080p'de(1920 x 1080) çalıştıracak. Bu sistemle eski DVD filmleri bile yüksek çözünürlükte izlenebilecek. Fakat Xbox360 çözünürlüğünün 1080p kaynaklı olmaması bir yana, cihazın bir HDMI çıkışı bile yok. Gerçek 1080p sinyallerinin ise televizyonlara HDMI protokolü olmadan iletilmeleri mümkün olmasından dolayı, Sony "gerçek HD" iddiasında hala yalnız gibi görünüyor. Bununla beraber Microsoft tarafından yalanlanmasına rağmen yeniden tasarlanan Xbox360'larda dahilli HD-DVD ve HDMI portu olacağı dedikoduları dolaşüyor.

Son dakika: Sony bu atığa karşılık verdi ve Xbox360 yamasının gerçek HD kaynağı olmadığını, sadece 1080p uyumluluğu sağlayacağını iddia etti. Ardından 50GB'lık bluray yerine 9GB kapasiteli DVD kullanan Microsoft'un gerçek HD içeriği sığdıracak yeri bulamayacağı savundu.





# NINTENDO Wii

## Wii - En ateşli bes oyun

- 1- The Legend Of Zelda: Twilight Princess
- 2- Super Smash Bros. Brawl
- 3- Super Mario Galaxy
- 4- Metroid Prime 3: Corruption
- 5- Red Steel

**E**ski nesilde pazar payı nispeten daha az olan Nintendo ise fiyatını düşük tutarak rekabet etmeye çalışıyor. 500 dolarlık yeni nesil PlayStation'ın 2007'ye kalması ise tek yeni ürün olan Wii'nin çok işine yarıyor.

Amerika'da 19 Kasım'da çıkacak olan Wii 250\$'dan ve "Wii Sports" ile beraber satılacak. Japonya çıkışı ise 2 Aralık'ta ve fiyatı (oyunsuz) 212\$ olacak. Wii Avrupa'da 8 Aralık tarihinde 250\$ fiyatı ile boy gösterecek. Ufukta Red Steel, Rayman: Raving Rabbids, Need For Speed: Carbon, Tony Hawk's Downhill Jam, Super Monkey Ball: Banana Blitz, Call of Duty 3, Cars, Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearer, Harry Potter, Mario Party 8, Metroid Prime 3 Corruption, Mobile Suit Gundam, SpongeBob SquarePants ve Super Mario Galaxy gibi oyunlar var. Oyun fiyatları 50\$ olarak düşünülmüyor.

Türkiye durumu için ise Nintendo Türkiye Genel Müdürü Hasan Çolakoglu tarafından açıklama yapıldı. Wii, ülkemizde de Avrupa ile aynı anda, yani 8 Aralık 2006'da piyasada olacak. Kurların durumuna göre tahmini önerilen satış fiyatı 749-799 YTL arasında olacak. Wii, "Tek renk, tek konfigürasyon ve tek fiyat" prensibiyle piyasaya çıkacak. Fildişi beyazı konsol ve konsol standı ile birlikte bir adet Wii-mote (Kumanda ve Nunchuk), hareket sensörü, sensör standı ve beş adet spor oyununu içeren Wii Sports (beyzbol, tenis, bowling, boks, golf) da fiyata dahil olacak. Wii piyasaya çıktığında kendisine ait 20, Gamecube geri uyumluluğu ile birlikte ise toplam 100 oyunu bulunacak. Cihaz ek aparata ihtiyaç duymaksızın kablolu/kablosuz ev ağından internete bağlanabilecek.

Wii Online servisindeki WiiChannels sistemi ile haber ve hava durumunu öğrenebileceğimiz gibi, eklenti paketleri ve "sanal konsol" uygulaması sayesinde geçmişten günümüze tüm klasik Nintendo oyunlarını da download edebileceğiz. Bu alışverişlerde kullanılacak olan Wii Puanları ise kredi kartınız ya da satın alacağınız

kontör kartları ile sisteme yüklenebilecek. Avrupa'da 2000 Wii puanı için 20\$ ödemek gerekecek. Oyunlar dünya çapında aynı puanlara satılacaklar. NES oyunları için 500 puan, Super NES oyunları için 800 puan, N64 oyunları için ise 1000 puan düşünülüyor. Sega ve TurboGrafx sistemlerine ise yakında karar verilecek.



Mii adlı yazılım sayesinde kendi sanal görüntünüzü yaratarak hem oyunlarda, hem de mesajlaşma programında kullanabileceksiniz. Avatar ve profilinizin Wii-mote'da saklanması ve böylece misafirlige gittiğinizde sorun yaşanmaması sağlanmış.

Wii üzerindeki Opera Browser yazılımı ile İnternette gezilebilecek, alışveriş ve bankacılık işlemleri yapılabilecek. Wii'nin bir de gelişmiş bir fotoğraf kanalı olacak.

Ve kısaca diğer detaylar... Wii'nin yazılımlarında bölge kodu olacak. Nintendo, cihazında DVD desteklemekten son anda vazgeçtiğini, sebebinin ise DVD oynatıcılardan çok ucuzlaması ve orijinalliklerini kaybetmesi olduğunu açıkladı. Wii 12 cm çift katmanlı disklerini yanı sıra 8 cm Gamecube diskleri ile de uyumlu. Wii'nin IBM tarafından üretilen "Broadway" isimli işlemcileri Nintendo'ya ulaşmaya başladı. 2007 Mart ayına kadar yedi milyon konsolun üretilmesi öngörülmüyor. Nintendo Amerika Başkanı Reggie Fils-Aime satılan her konsoldan ilk günden itibaren kar edebileceklerini açıkladı. Wii ile Nintendo bu kez sessiz ve derinden gelen büyük bir gibi görünüyor.

## Bu Oyun Wii Aldırır:

### The Legend Of Zelda: Twilight Princess

Nintendo'nun en büyük kozları yine vazgeçemediği kendi kahramanlarından olacak. Super Mario Galaxy bu yıla yetişemeyecek fakat 20 yıllık Zelda serisinin en son oyunu Wii'de çok iş yapacak gibi görünüyor. Kurt çocuk Link, büyücü kız Midna ve Zelda ile beraber topraklarının üzerine çöken karanlığın sebebinin bulmak ve ışığı geri getirmek için Twilight boyutunun altını üstüne getiriyor. Aksiyon, macera, ryo gibi birçok özelliği bünyesinde toplayan oyunun en büyük artısı kuşkusuz Wii-mote'un nimetlerinden bütünüyle faydalanacak olması. Wii-mote'u kah olta yapıp gölün ortasında balık tutacak, kah kılıç yapıp düşman doğrayacağız. Bol boss'lu ve bulmacalı bu eğlenceli maceranın sonunda bizi çeşitli eklem ağırları beklese de bu heyecana değecektir. Tutulan balıkların pişirilememesi ise oyunun tek eksisi. ■

Yapım: Nintendo | Dağıtım: Nintendo | Tür: RYO | Çıkış tarihi: 8 Aralık 2006



Aslında Microsoft cephesinde de her şey yolunda sayılmaz. Ofisimizdeki Xbox360'ın da nasibini aldığı "ölümün üç ışığı" probleminde somut bir çözüm bulunabilmiş değil. Cihazı açtığımızda güç düğmesinin etrafındaki üç ışık kırmızı yanıp sönüyorsa bu "geçmiş olsun" demek oluyor. Bu hata kodunun açıklaması "genel donanım arızası" ve grafik işlemcisinin aşırı ısınmasından kaynaklanıyor. Problem daha da ileriye gidip işlemcinizin yanmasına dahi sebep olabiliyor, tıpkı bizimkine olduğu gibi. Somut çözüm bulunana kadar bu konsolu edinmeden önce biraz daha düşünün; uyarması bizden.

TGS'den son dakika haberi: Microsoft 1 Ocak 2006'dan önce satılan bir grup konsolunda problem olduğunu kabul etti ve tamir masraflarını bir ay içinde geri ödeyeceğini açıkladı.

## Bu oyun 360 aldırır: Lost Odyssey

Microsoft'un Xbox360 yıldönümünde oyuncu severlere sunacağı oyunların en önemlilerinden birisi de Mistwalker'ın sıra tabanlı RYO'su Lost Odyssey olacak. Final Fantasy serisinin yaratıcısı Hironobu Sakaguchi'den gelen oyunda FF ve Shadow Hearts oyunlarında da görev alan 100 kişi çalışıyor. Senaryo ise Japon romancı Kiyoshi Shi-

gematsu'nun kaleminden çıkıyor. Oyunun ana karakteri olan 1000 yaşındaki Kaim'e Sess adındaki mavi saçlı kız eşlik edecek ve beraberce uzun yaşamın sırrını bulmaya çalışacaklar.

Unreal Engine 3 ile hazırlanan oyunun grafik kalitesi yüksek ve oynanış oldukça kolay olacak. Ekranda devasa ordular olmasına rağmen çerçeve oranı 30'dan aşağıya düşmeyecek. 2007'de piyasaya çıkacak olan Lost Odyssey'i beklemek yerine bu yıl içinde Mistwalker'dan gelen bir diğer RYO olan Blue Dragon'u deneyebilirsiniz. ■

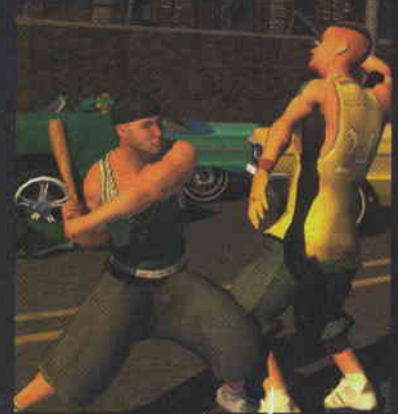
Yapım: Mistwalker | Dağıtım: Microsoft | Tür: RYO | Çıkış tarihi: 2007





■ "Polis! Arabana ihtiyacım var."  
"Ama sen sarı potuduk esofman giyiyorsun?"  
"Ben polisim demedim. Polis pesimde ve benim arabana ihtiyacım var."

■ "Oldum olası su beyzolda kural nedir, puan nasıl alınır öğrenemedim. Bir de böyle deneyelim bakalım. Ahmet sakın kıpırdama..."



Aksiyon (XBOX 360)

## SAINT'S ROW



Xbox 360'ın GTA'ya verdiği cevabı merak edenler: Atlayın Stillwater otobüsüne...



G, T ve A harfleri yan yana gelince aklı-mızda beliren ilk çağrışımlar siddet, çete, haydutluk, uyusturucu ve arabalar oluyor. İlk iki oyun hadi neyse, ancak üçüncü oyun ile GTA, hayatımıza yepyeni bir kavram kattı. Zaman içinde bu oyun altyapısını taklit eden / kullanan bir sürü oyun piyasaya çıktı ancak çoğu taklitten öteye gidemedi. Taa ki Saint's Row'a kadar.

Evet, THQ'nun "GTA Türü" diyebileceğimiz oyun türüne son katkısı olan Saint's Row en sonunda Xbox 360 için piyasaya çıktı ve elbette ki Türkiye'de ilk incelemesini dergimiz Level'da okuyorsunuz. Ana tema olarak bu oyunda da aynı GTA'larda olduğu gibi koskoca bir şehirde elimiz bos, gözümüz yas olarak başladığımız maceramıza elimizde silahlar, gözümüzde külahlar ile (olmadı biliyorum, çaktırmayın) devam etmeye çalışıyoruz. Bunun için de onlarca insan katledeceğiz, düzinelere aracı kaçıracağız ve etrafa yüzlerce kursun sıkacağız.



■ Mahsun Kırmızıgül yeni klibinin çekimi için bu kez New York'ta zenci kılığına girdi.

Oyunla aynı isimdeki çeteye (Saints) ilk önce çete mensupları ile dövüşerek kendimizi kanıtlayıp katıldıktan sonra görevlere başlıyoruz. Çoğumuzun GTA 3 veya sonrası oyunlarından birini oynadığını varsayarsak, bu oyun türünün neye benzediğinden bahsetmemize gerek kalmıyor. Elbette ki bu kadar detaylı bir oyunu bir sayfalık bir incelemeye sığdırmanın imkânı yok, o yüzden yazı işleri müdürümün de tavsiyesi üzerine sizlere kısaca oyunun GTA serisi ile farklarından bahsedeceğim.

Silah çeşitlerinden tutun, kullanabildiğimiz araçlara kadar oyunun GTA'dan eksik kalır bir yanı yok arkadaşlar. Hatta şahsi fikrimce oyun GTA San Andreas'ı rahatça geride bırakabiliyor. Elbette GTA San Andreas, bu oyun türünün yaratıcılarının banyatlarından biri idi ancak Saint's Row grafikleri ile ve oyun motoru (artı Havok) ile çıtayı daha da yükseltmiş gözüküyor. Özellikle patlamalar ve ısı efektleri çok hoş bir sunuma sahip. Tabii ki Xbox 360'ın gücünü ve de yüksek çözünürlük kapasitesini de hatırlatmak gerekir.

Saint's Row, aslında GTA'yı neredeyse tamamen kopyalıyor. Arabalara bindiğimizde çalan radyo istasyonlarını değiştirebilmemizden tutun da, oyundaki karakterlerin tavırlarına kadar her şey GTA'nın değişik bir isim ve firma altında Xbox 360 içindeki versiyonu. Ancak silah seçme sistemi (aynı firmanın bir diğer oyunu olan The Outfit'deki gibi), daha yüzeysel görevler, kısmen değişik bir "respect" kazanma gibi bazı özellikleriyle oyun GTA'dan ayrılıyor.

Saint's Row'u GTA serisinden farklı kılan bir diğer özellik ise online oyun modları. Zaten bildiğiniz üzere Xbox 360'da çıkan "bütün" oyunların çoklu oyuncu desteği oluyor. Bu oyunda da "Deathmatch" den tutun da "Protect Tha Pimp" e kadar bir sürü online mod var. Oyunu bitirirseniz, geri satmamanız için bir sebep size...

FPS'ler kadar zevkli olmasa da sanal ortamda çete kurmanın da kendine has zevkleri olsa gerek.

Aslına bakarsanız GTA türü oyunlara gönülden bağlı biri değilimdir. Bir oyuna 180 saat harcamak benim yapabileceğim (veya yapacağım!) bir şey değil. Ancak Saint's Row'u severek oynadım. Gerek grafikler, gerek araçlar, gerek oyun motoru ve gerek oyunun genel havası olsun, hakikaten bence GTA serisini bir adım daha ileri götürmüştü. Xbox 360'ın gücünü yeniden görmemiz için bu oyun bire bir. Artık GTA 4 çıkana kadar istahınızı Saint's Row'la köreltebilirsiniz.



Goktug Yüksel

motorbreath@goktug.com

### Level Karnesi

- ✓ Hemen hemen her şey GTA'dan daha gerçekçi görünüyor ve hareket ediyor.
- ✓ Yükleme süresi yok denecek kadar kısa.
- ✗ Clipping ve kaplamaların yok olması gibi sorunlar var.

|                |   |   |   |   |   |   |
|----------------|---|---|---|---|---|---|
| Grafik         | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ses            | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Oynanabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer    | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence        | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

GTA'NIN YENİ NESİL BENZERİ OLAN, EN ÖNEMLİ XBOX 360 BOMBALARINDAN BİRİ...

**85**



# TEST DRIVE UNLIMITED



## Senelerdir bocalayan Test Drive serisinin muhteşem dönüşü!



Çok iyi hatırlarım, Commodore 64 yıllarından Test Drive 2'de camın kırılması, yağmur yağması gibi şeyler bana hayattımda ilkleri yaşattı. Ne yazık ki sonradan çıkan envai çeşit Test Drive oyununun çoğu hezimetten öteye gidememişti. Neyse ki bu son Test Drive oyunu ile seri tekrar eski (15-20 sene önceki!) kalitesine dönmüş gibi gözüküyor.

Lüks arabalar, yüz binlerce dolarlık evler ve taş gibi hatunlar ne yazık ki çoğumuzun ancak rüyasında görebileceği şeyler. Hatun kısmı gerçek hayatta bir ihtimal olabilir (yazlık yerlerde gözünü dört açın mesajı veriyorum) ama aramızda sadece bir milyon kişiden birinde Enzo Ferrari olacağını sanıyorum. O da bir ihtimal! Ama işte bu noktada da Test Drive devreye giriyor ve rüyalarımızı ekrana taşımamızı sağlıyor.

### PGR 3'E RAKİP Mİ GELDİ?

PGR 3'ü oynadıktan ve de ister istemez mest olduktan sonra açıkçası diğer yarış oyunlarının bundan böyle bana pek fazla zevk vermeyeceğini düşünmüştüm. Her ne kadar Test Drive Unlimited (TDU), PGR 3 kadar güzel olmasa da yanıltıcıydı. Yine kısa bir inceleme yazısı hazırladığımdan ötürü, TDU'nun PGR 3 ile benzerlik ve farklarından bahsedeceğim sizlere.

En büyük fark, hiç şüphesiz ki TDU'da kişiselleştirmenin daha bir ön plana çıkartılması ve Oahu adasında sanal bir hayat yaşamaya başlamamız. Adaya 200 bin dolar para ile inip, ilk olarak güzel bir araba kiralyoruz ve kendimize

kalacak bir yer bakmaya başlıyoruz. İşte TDU'da diğer yarış oyunlarından farklı kılan da bu zaten. Oyun koskoca bir adada geçiyor. Bir sürü müstakil ev, bir sürü lüks araba, bir sürü cıtır hatun oyunda bizleri bekliyor. Ayrıca ada, bizim gibi yüzlerce oyuncuya da açık. Yani adamlar resmen gerçek, canlı bir ada yapmışlar ve yüzlerce kişi o adada yaşıyor, para biriktiriyor, ev alıyor ve birbirleri ile yarışıyor. Zaten oyunun türü sadece "Racing" olarak değil, "Massively Open Online Racing" diye geçiyor. Yeri gelmişken; bu türün ileride oldukça yayılacağını sezmekteyim. Sezişim kuvvetlidir, göbek adım da Sezer'dir.

### CORVETTE – OFFICIAL CAR OF YOUR DREAMS

Oyundaki araçlardan bahsetmeye pek gerek yok aslında. PGR 3 kadrosunu hatırlayın, artı eksi birkaç araba ile Test Drive Unlimited araç listesini çıkartabilirsiniz. Bildiğimiz, fiyatı yüz binlerce dolar olan en lüks arabaları oyunda bulabiliyoruz. Ferrari koleksiyonundan tutun da gizli kod girerek unlock ettiğiniz Saleen'e kadar. Yalnız TDU'da PGR 3'den farklı kılan bir diğer özellik daha var. O da, oyunda motosiklet kullanabilmemiz. Kawasaki, Ducati ve Triumph marka motosikletler bizleri bekliyor.

Grafiksel açıdan PGR 3'ün sadece birkaç adım gerisinden gelen TDU'da bir sürü kamera açısı,

## Level Karnesi

- ✓ Capcanlı, gerçek gibi bir ada ortamında sanal bir hayat yaşamak
- ✓ Oyun içindeki değişik türden görevler
- ✓ Çok gerçekçi grafikler, harika bir sürüş motoru
- ✗ Bazen sürdüğümüz araba olmadık yerlerde takılı kalabiliyor, arabayı resetlemek gerekiyor
- ✗ Kokpit kamerasında sağa sola daha hızlı bakılabiliirdi

|                |   |   |   |   |   |   |
|----------------|---|---|---|---|---|---|
| Grafik         | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ses            | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Oynanabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer    | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence        | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

YILLAR GEÇSE DE SIKILMAYACAĞINIZ, EN İYİ TEST DRIVE OYUNU...

# 87

çok gerçekçi kokpit kameraları ve de kişisel tercihlerinize göre değiştirebileceğiniz görsel efektler mevcut. Aynı PGR 3'de olduğu gibi bu oyunda da en zevkli kamera açısı elbette ki kokpit kamerası.

Sesler ise PGR 3 kalitesi ve zenginliğinde. Bütün araçların kendine has motor sesleri var. Artık çoğu oyunda moda olan arabadan radyo dinleme özelliği bu oyunda da kullanılmış. PGR 3'de olduğu gibi bir sürü değişik müzik kanalı var. Kafanıza göre takılın. Ben Enzo'ma binip klasik müziği mi açarım, yavaaaaş yavaş sağdan ilerlerim hocam.

### KISA KES KAZIM

Yazının da oyunun da tadı damağımızda kaldı. Bu oyunu Xbox 360'ta olan herkese içtenlikle tavsiye ediyorum. Emin olun beğeneceksiniz. Test Drive serisinin kötü gi-dişine son noktayı koyan harika bir yarış oyunu olmuş...

Göktaş Yüksel

motorbreath@goktag.com







RYO (PS2)

## XENOSAGA EPISODE III ALSO SPRACH ZARATHUSTRA

Star Wars'u, Final Fantasy'yi, Yüzüklerin Efendisi'ni ve biraz da Nietzsche'yi karıştırırsak karşımıza çıkan oyun

İlk Xenosaga'yı gecikmeli olarak 2004'te oynamıştım ve doğrusunu söylemek gerekirse oyunu o kadar da derin bulmamıştım. Oyunun büyük bir kısmı sinematiklerden oluşuyordu. Ben de hem hızla akan altyazıları kaçırmamak hem de o anda ekranda neler olup bittiğini görebilmek için gözlerimle güreşiyordum (arada da X'e basıyordum, yalan söyleyemeyim şimdi!) Oyunun "sığ olmadığını" anlamamsa geçen sene ikinci bölümü oynamamla mümkün oldu. Artık Xeno evrendeki karakterleri ve mekânları tanımış, ki-me niçin karşı olduğumu öğrenme zamanım gelmişti. Tabii belki de siz benim kadar şanslı olmayıp Xenosaga'yı yeni duymuş olabilirsiniz. Bunu düşünen Monolith, Xeno-Bible dedikleri ve tüm Xenosaga'yı anlatan veritabanını -ikinci oyundakinden daha kapsamlı olarak- oyuna eklemiş bulunuyor.

Üçüncü oyunda da ana kahramanımız, güzel-ler güzeli Shion Uzuki'yi kontrol ediyoruz. XE2'den bir yıl sonrasında geçiyor oyun. İşçisi olduğumuz Vector Industries'in düşman saflarından Gnosis'le olan ilişkisini öğrenince, Doctus'un patronluğunu üstlendiği anti-Vector şirketi Scientia'ya geçiyoruz. Bu sırada nano-teknoloji harikası olan KOS-MOS projesinin (Kosmos Obey Strategical Multiple Operation Systems) iptal edildiğini öğreniyor ve bu olayın arkasında nelerin olup bittiğini öğrenmek için eski dostları toplayıp üçüncü maceraya atılıyor. Görüldüğü gibi oyuna yabancı biri, oyun hakkında kafasında pek bir sey canlandırıyor. Ama oyunu oynamaya başladığınızda taşlar yavaş yavaş yerine oturacak.

### NASIL OYNANIR?

Neyse ki bu derin ve kompleks altyapıya sahip

oyun, oynanış olarak o kadar karışık değil. XE3 tür olarak Final Fantasy tarzı bir RYO. Üçüncü sahnesi kamerasından oynayıp çevreyle az da olsa etkileşime girebiliyorsunuz. Yolunuza çoğu zaman kırılabilen nesnelere çıkıyor ve bunları normal bir aksiyon oyunundaki gibi tuşlara basarak kırabiliyorsunuz. Düşmanlar yerden bir anda bitmiyor, her birini karşınızda görebiliyorsunuz. Bu, savaşa girmeden önce ne tip bir strateji izleyeceğinize karar vermede oldukça faydalı. Hatta savaşa avantajlı bile başlayabilirsiniz bu yolla. Hareket halindeki düşmanların rotası üzerine tuzaklar yerleştirebilir, devrelerini bozup öyle savaşa girebilir veya düşmanı arkasından yakalayıp ekstra atak şansı yakalayabilirsiniz. Savaşlar üç kişilik parti şeklinde yapılıyor (sıra tabanlı). Eski oyunlarda olmayan bir boost gücü var bu sefer. Bu güç ataklara göre doluyor ve dolduğunda size ekstra bir turn (bir atak hakkı daha) kazandırıyor. Bu güç oyunun başlarında pek etkili gibi gözük-mese de, oyunun ortalarında, güçlendikten sonra bir hayli kullanışlı. Normal saldırılarının yanında her karaktere has özel saldırı ve teknik güçleri bulunuyor. Bunlar klasik RYO'larda olduğu gibi MP gücünü kullanıyor ve normal ataklara göre daha fazla hasar veriyor. Kendinize veya takım arkadaşlarınıza verebileceğiniz Ether kısmında da enerji verme, zehirleri önleme gibi iksirler bulunuyor.

Bu normal dövüş sistemi yerini bazı bölümlerde robot dövüşlerine bırakabiliyor. Gerçekten çok keyifli olan bu dövüşleri, Zone of Enders oyun namıs olanlar başına basacak ve bitmesini istemeyecektir... Merak etmeyin, zaten "bitmiyor"! En iyi oyuncuların bile 50 dakika kesintisiz oynayacağı boss mücadeleleri var oyunda. Uzun ömürlü oyunları sevenler bu özelliğe bayılacaktır

(ki 50 bölümden oluşan bir de mini oyun bulunuyor) ama çok hızlı gelişen oyunlardan hoşlanıyorsanız XE3'ten uzak durmalısınız (sinematiklerin süresi bile üç saatten fazla).

### W. GIBSON SAĞOLSUN

Hayal edilmesi zor, buram buram bilim-kurgu kokan, içine anime katılmış ve sanal olmasına rağmen sosyal mesaj veren, inançları ve tutkuları sorgulayan, yer yer dramatik, yer yer de kan kaynatan cinsten bir RYO oyunu kısaca XE3. Neuromancer'dan sonra bu oyunu da türün sevenlerine kesinlikle öneririm.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

### Level Karnesi

- ✓ Sıkmayan ve eğlenceli sayılabilir RYO elementleri.
- ✓ Harika ses, seslendirme ve müzikler.
- ✓ Bir serinin bitişine yakışır konusu.
- ✗ Grafiklerin eski olması.
- ✗ Uzun sinematikler.
- ✗ Bozuk kamera açıları.

|                |   |   |   |   |   |   |
|----------------|---|---|---|---|---|---|
| Grafik         | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ses            | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Oynanabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer    | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence        | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

XENOSAGA'YI  
JÜBİLESİNDE YALNIZ  
BIRAKMAK OLMAZ.

**82**





Aksiyon (PS2)

## REZERVUAR KÖPEKLERİ

İçi elmas dolu, küçük, yeşil bir çanta göreniniz oldu mu?



"Bu lanet olası bir tuzak değilse nedir? Onca polis nerden çıktı? Bir saniye önce ortada yoklar, bir de bakımsın her yerdeler. Siren sesi duyan oldu mu? Çünkü ben duymadım. Tek hatırladığım lanet olası kuyumcuya girer girmez Mr. Blonde'un sağa sola ateş ettiği ve çılgık atan kadını vurduğu. Tanrı askına buna cidden gerek var mıydı? Lanet olsun! Oyuna getirildik beyler, hem de çok fena..."

Bir Tarantino klasiği, 90'ların unutulmazı, ustaca planlanmış bir soygunun ka-

ra mizahla karışık dramatik hikâyesi, Rezervuar Köpekleri... Ortaya o kadar mükemmel bir iş çıkar ki Rezervuar Köpekleri sinema tarihinin unutulmazları arasına girer. Senaryosu, replikleri, karakterleri, sıra dışı kurgusu ile tam bir basyapıttır. Ama izleyiciyi en çok da birbirinden bağımsız karakterleri ve aralarındaki diyaloglar etkiler. İşte şimdi bu karakterlerin yeniden izleyici ile buluşma zamanıdır. Ancak bu sefer beyazperdede değil, konsollarda buluşacaktır sevenleriyle Tarantino ve Rezervuar Köpekleri...

### WHY AM I MR. PINK?

"Joe tüm ekibi eski bir depoda topladı ve lakma isimleri belirledi. Joe hariç kimse kimseyi tanıyamıyordu ve kesin bir kural vardı. Kimseye gerçek ismini söyleme, kimse hakkında kişisel sorular sorma. Bu yüzden grup toplanınca aramızda sadece geyik muhabbeti dönüyordu. Bu arada, tanrı askına, neden benim adım Mr. Pink!"

Ve oyun başlar, başlar başlamaz da bir patırtı, bir gürültü. Neler oluyor? Mr. Blue kuyumcuyu soyuyor. Peki nasıl buraya geldik? İşte bu da Tarantino farkı. Bilen bilir, Rezervuar Köpekleri kurgusu ile ün yapan filmler arasındadır ve alışılmış bir kurguyla ilerlemez. Neyse biz Mr. Blue ile soygunu muza geri dönelim. Dönelim de bir soygun nasıl yapılır ki? Sanıyorum ilk önce herkesi etkisiz hale getirmem gerekiyor. Hey sen! Suraya geç ve ellerini başının üstüne koy.

### REZERVUAR KÖPEKLERİ'NİN BİLİNMEYEN İKİ KÖPEĞİ

İşte Level'in araştırmacı dergicilik örneği! Sizler için Tarantino ile görüştük ve kimsenin bilmediği iki Rezervuar Köpeği'ni bulduk. İşte karşınızda Mr. Gray ve Mr. Green...



Mr. Gray: Son anda takıma alınmasına karar verildi ancak her zamanki gibi soygun günü toplantıya geç kaldı. Filmin sonundaki yazıları dikkatlice okursanız Mr. Gray'in Mr. White'a attığı "Abi şimdi Besiktas'tayım. 45dk sonra geliyorum." mesajını görebilirsiniz. Şu an Level'da doğanım-oyun yazarı ve hâlâ toplantılara geç kalıyor.



Mr. Green: Takımın en genç ve en dinamik üyesi. Görevi, takım toplanınca Hacı Usta'dan 18 lahmacun kapıp gelmek olacaktı. Ancak telafi sınavları olduğu için babası tarafından hunharca sınava sokuldu. Lahmacunlarla olay yerine geldiğinde artık çok geçti. Polislerle "Sizin de işiniz zor be abicim" muhabbeti yaparak paçayı sıyırdı. Şu an Level'da oyun yazarı ve hâlâ telafi sınavlarına giriyor.



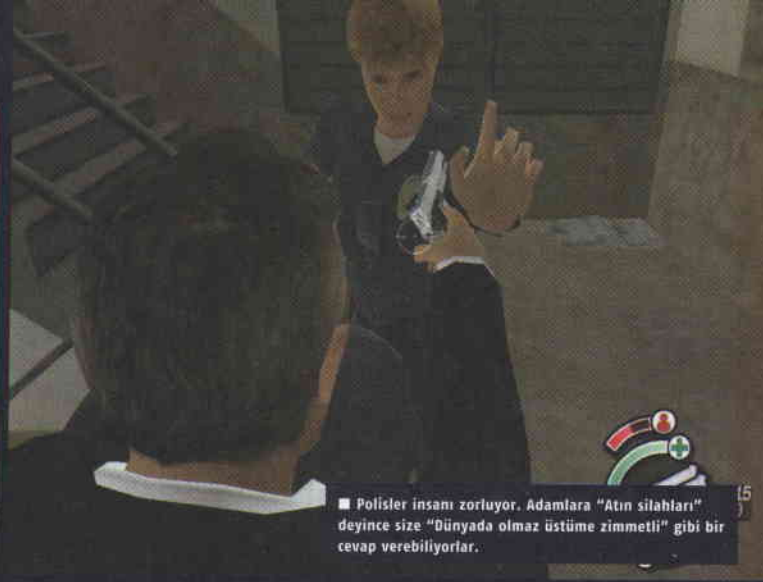
■ Michael Madsen, filmde oynadığı Mr. Blonde karakterini oyunda da yine kendi seslendirdi.



## REZERVUAR KÖPEKLERİ'NİN UNUTULMAZ MÜZİKLERİ

70'lerin unutulmaz şarkıları bir soygun hikâyesine bu kadar mı yakışır... Filmini izlerken hayran kalmıştım, oyunun da müptelası oldum ve şimdi de diyorum ki bu şarkıları herkes dinlemeli. İşte bu lezzete doyamayanlar için 70'lerin tınısı, Rezervuar Köpekleri'nin unutulmazları:

- 1) George Baker – "Little Green Bag"
- 2) Stealers Wheel – "Stuck in The Middle With You"
- 3) Blue Swede – "Hooked on a Feeling"
- 4) Joe Tex – "I Gotcha"
- 5) Bedlam – "Harvest Moon"
- 6) Sandy Rogers – "Fool for Love"
- 7) Harry Nilsson – "Coconut"
- 8) Bedlam – "Magic Carpet Ride"



Polisler insanı zorluyor. Adamlara "Atın silahları" deyince size "Dünyada olmaz üstüme zımmetli" gibi bir cevap verebiliyorlar.

■ Oyunun müziklerini sadece arabayken dinleyebiliriz. Böyle is mi olur!



Herkesin duvarın yanında diz çökmesini istiyorum, hemen! Kasiyer masanın arkasına saklanır, müdür desen arka odaya kaçar. Peki ya polisler? Onları hesaba katmamıştım. Lanet olsun! O zaman herkesi öldürelim. Yok... Ölür mü öyle sey... Ne yapmam ki? Bayan siz gelirsiniz? Evet, evet siz. Arkadaşlarla düşündük, taşındık sizi rehine almaya karar verdik. Derken polis beyler de geldi.

### BIRAKIN SİLAHLARI YOKSA REHİNE ÖLÜR!

Polislere "Rehine ölü!" diyorum, "Kıyarız, acımayız!" diyorum, adamlar oralı olmuyor. Ne biçim polis bunlar yahu? Benden günah gitti, rehineye usturuplu iki tane çak da anlarsınlar ciddi olduğumuzu Mr. Blue. Derken Mr. Blue, rehinenin kafasını öndeki masaya sertçe vurur. Ya patlat iki tane dedik, sen ne yaptın? Zaten kızcağızın iki gidim canı vardı. Neyse ki polisler ciddi olduğumuzu anlayıp silahlarını bıraktı. Simdi duvara doğru yürüyün bakalım. Silahımla işaret ettiğim noktaya doğru ilerleyin. Ellerinizi başınızın üstünde birleştirin ve diz çökün. Rehine fenalaşmadan onu da polislerin yanına oturtalım. Bu rehine tayfası da pek bir çıtkırıldım oluyor üstadım. İster silah zoruyla bir şeyler yaptır (kapı, kilit veya kasa açtır ya da oradan oraya yürüt), istersen rehini al. Rehini alınca nedense yavaş yavaş sağlık, sıhhatleri düsmeye başlıyor ama. Sanıyorum yüksek tansiyon çarpıntısı yapıyor. Hiç unutmam bir gün etrafımı SWAT elemanları sarmış, ters bir hareketimi bekliyorlardı. Ben de elimdeki rehineye güvenerek atıp tutuyordum. O sırada rehine fenalaşıp bayılmaz mı? Oradan nasıl sağ kurtuldum anlatamam...

### BAM, BAM, BAM!

Böyle bir durumda sizi ancak yüksek adrenalin, yeterli cephaneye ve sağlam bir duvar kurtarabilir. Soygun anında yaşananlar (polisle

çatışmak, rehineri etkisiz hale getirmek vs.) yavaş yavaş insanın adrenalin seviyesini yükseltir. Sonra öyle bir seviyeye ulaşırsınız ki o an her şey yavaşlar ve görüntüler bulanıklaşır. Birkaç saniye içinde beş kişiyi can alıcı noktalarından vurur, sanki dakikalarda o an sürmüş gibi hissedersiniz. Bu duruma "Bullet Festival" denir. Bazen de gözünüz kararır ve kontrolünüzü kaybedersiniz, elinizdeki rehineye öyle berbat seyler yaparsınız ki etrafınızda kim varsa sizden korkmaya başlar. Bu etkiye de "Signature Move" denir. Gene hiç unutmam, Mr. Blonde rehinenin birini almış, yarım düzine polise laf anlatmaya çalışıyordu. Birden tüm salterleri attı ve zavallı rehinenin kulağını oracıkta usturayla kesti. Bunu gören polisler dehşete kapılıp, silahlarını yere bırakıverdiler. Biliyorum çok inandırıcı değil ama oluyor böyle seyler. Diğer bir tavsiyem ise adrenalin seviyeniz düşünce hemen sağlam bir duvar bulup arkasına saklanmanız.

### FIRST THINGS FUCK'IN LAST

"Mr. Blue'yu kaybettim çocuklar. Ama merak etmeyin elmaslar bende. Eddie de birazdan gelir. Hey Mr. White söylesene Mr. Orange nasıl vuruldu?..."

Bir soygunun en önemli kısmı polise yakalanmadan hızla kaçabilmektir. Otobanda 70'lerin Amerikan arabalarını oradan oraya savurmadan kullanabilmek ayrı bir maharet, aniden önüne çıkan arabaları fark etmek ayrı bir maharet, kovalayan polis araçlarını iki-üç kursunla saf dışı bırakmak ise apayrı bir maharettir. Tabii ki kaçan taraf biz olduğumuzdan bunları hızla yapmamız gerektiğini hatırlatmıyorum bile. Bunların hepsi bir araya geldiğinde ortaya gayet sıkı bir kovalamaca çıkıyor. Oyunda sıkça karşımıza çıkan bu arabalı kovalamaca bölümlerinde her şey iyi hoş da pat diye önüme çıkan arabalardan, kullandığım arabanın hemen hasat olmasından ve hasat olan arabadan inip değiştirememekten şikayetçiyim.

### MR. BLUE ÖLDÜ MÜ?

"Hey sakın alın çocuklar! Mr. White! Joe! Eddie! İndirin silahları! Joe, Mr. Orange bizi satmış olmaz, baksana haline. Çocuklar... Lanet olsun!..."

Duyduğumuza göre Tarantino, oyun için hikâyeyi elden geçirmiş ve bazı ara sahnelerin de yönetimini bizzat üstlenmiş. Filmde muallâkta kalan son da burada nihayete ermiş. Oynayış tarzımıza göre üç farklı son var ve kısmımız bunlardan hangisinin çıkacağını bölümlerde aldığımız puanlar belirliyor, aklınızda bulunsun.

Reservoir Dogs film olarak mükemmel olsa da oyun olarak bir GTA, Mafia ya da Hitman bekleme-yin. Beklemiyorsunuz değil mi? Güzel, sürprizi pat-

latabilirim o zaman: Rezervuar Köpekleri 15 bölümden oluşan gayet kısa ama hiç beklemediğimiz derecede zevkli bir oyun. Neden bu kadar beğendiğimi de hâlâ bilemiyorum. Tekrar eden mekanlar, çizgisel oynanış, güçlü olmayan atmosfer ve yer yer kopuk hikâye bile sıklıkla beni. Sanıyorum bunun en büyük nedeni Tarantino faktörü. Ara videoları ipe çektim diyebilirim. Buna dayanarak, oyunu sadece filmi seyredenlere tavsiye ediyorum ya da oynamadan önce mutlaka filmi seyredin. Film beğenirseniz oyunu alın. Çünkü olumsuz yönlerine karşın insan oyun bitse bile bırakmak istemiyor. Tarantino iste böyle garip bir adam...



Olgay Ertez [olgay@level.com.tr](mailto:olgay@level.com.tr)



■ Dondurma istiyorum yoksa rehine ölü. Bu arada dondurma erişte bittiniz!

### Level Karnesi

✓ Menü tasarımı ve ara videolar filme yakışan kalitede, birbirinden harika müzikler, yenilikçi rehine alma ve etkisiz hale getirme sistemi

✗ Kısa oyun süresi, kendini tekrar eden mekanlar, hafiften kopuk hikâye, aşırı çizgisel yapı, kısa otoban görevleri

|                |   |   |   |   |   |   |
|----------------|---|---|---|---|---|---|
| Grafik         | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ses            | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Oynanabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer    | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence        | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

FİLMİ DE İZLEMELİ, OYUNU DA OYNAMALI. TARANTİNO! SEN BİZİM! HER SEYİMİZSİN!

70



Korku-Macera

# RULE OF ROSE

Her genç kızın kaderinde bir zeplinle kaçırılmak vardır



İşte senaryonun, tasarımın, düşüncelerin yeterli olmadığını, pratikte çuvalamanın ne demek olduğunu bize gösteren bir yapımdır. Rule of Rose hakkında hepimiz çok umutluyduk. Hepimiz korkmayı, daha fazla korkmayı, yer geldiğinde korkudan ağlamayı ve psikolojimizi bozmayı umuyorduk fakat onun yerine sadece sıkıldık. Kendi adıma konuşmam gerekirse de, ben bayığı bir sıkıldım, tarifini yapamayacağım.

Teoride oldukça sağlam fikirler taşıyan, sunumda da bunu başarıyla yansıtan bir

oyun Rule of Rose. Gelin görün ki oyun o kadar yavaş ilerliyor, o kadar yavaş ilerliyor ki, oyunu oynarken rahatlıkla arada Lost'un bir bölümünü çıkartabilirsiniz. Ya da durun size hikayeyi anlatayım, kararı siz verin...

## ARİSTOKRATLAR DÜNYASI

Kendisine Aristocracy of Red Crayon adını vermiş bir düzine veledin, Jennifer adlı kızımıza hayatı dar etmesine gerçek hayatta terbiyesizlik, görgüsüzlük veyahut densizlik diyebiliriz. Rule of Rose dilinde konuşacak olursak, bunun karşılığı "olması gereken"dir. Jennifer bir otobüs yolculuğu sıra-

sında, kendini bilmez bir ufaklığın peşine takılıp kendisini terk edilmiş bir yetimhanede bulur. Hayır ben sunu anlamıyorum; zaten gece olmuş, zaten bilmediğin bir ormanın ortasındasın, neden elin ne idüğü belirsiz çocuğunun pesinden gidersin ki? Haydi bir hata yaptın, kosturdun afacanın pesinden; elinde sopalar, kafalarında kese kağıtları olan birkaç çocuğun, canlı bir varlığı sopalarla etkisiz hale getirdiğini göre göre neden hala girmeye çalışıyorsun o terk edilmiş mekana! Sen böyle suursuzca davranırsan Red Crayon Aristokratları senle oyununu da oynar, seni rezil de eder (vezir



■ Masum bir çocuk odasında korkudan tir tir titrememize neden olan oyun yapımcılarını kınıyoruz!



■ "Ay ne güzel hamsteeer! Şu şirinliğe bak oy yirim seni!"  
"Jennifer'cim, nasıl desem, o hamster değil..."

etmiyor, oyunun sonuna kadar ilerledim).

Yani anlayacağınız, Jennifer olarak içine düştüğümüz durum hiç de iç açıcı değil. Yetimhaneyi arşınlamaya başlayan Jennifer, kısa bir süre sonra daha neler olup bittiğini anlamadan bir zepline yollanıyor. Zeplinde de yaşamını sürdürebilmesi için Jennifer ufaklıklarla uğraşmalı ve Red Crayon'un koyduğu kuralları yerine getirmeli. Bu iş o kadar kolay değil, zira hepsi 8'er saniyelik yüklemle taşıyan bir dolu kapıdan geçmeli, arada da oyunun son derece başarısız olduğu dövüş sistemini kullanarak bir dolu canavarla uğraşmalı. Kısacası işimiz zor.

## BROWN'IN FAYDALARI

Aynı Haunting Ground'da olduğu gibi Rule of Rose'da da bize sevimli bir köpek yardımcı oluyor. HG'deki gibi ona emirler veremiyoruz ama faydası yok da diyemeyiz. Hatta Brown olmasa ne yapacağımızı bilmez halde oradan oraya koşturup dururuz.

Oyunda ne yaptığımızı tam olarak anlatmak gerekirse, çoğunlukla bir şeyleri bulmak üzere bulunduğumuz mekanı arşınlayıp duracağız. Bulmamız gereken eşyaların izini sürme görevi Brown'da. Çoğunlukla işe yaramaz eşyalara ulaştırılmamıza da oyun boyunca anlam veremedim. Bulacağınız üç esyadan ikisi hiçbir işe yaramıyor. Tabii siz işe yaradığını sanıp ufak bir bilyeyi silah olarak kullanmaya, sağa sola atmaya çalışarak kendinizi rezil ediyorsunuz.

Başlangıçta size hiçbir şekilde zarar vermeyen çocuklar, bir süre sonra garip yaratıklara dönüşüyor ve size sopalarla, kesici aletlerle satışmaya başlıyor. Köpeğinizi maalesef bir silah olarak kullanamıyorsunuz ama düşmanlarınızın dikkatini dağıtmakta hayli başarılı oluyor. Siz de bulduğunuz birçok esyayı menüden "Equip" seçeneğiyle bir silah olarak kullanabiliyorsunuz. Bu noktada yine Rule of Rose yapacağını yapıyor ve dövüş sisteminin ne kadar kötü olduğunu görüyoruz. Zaten Jennifer çelimsizin teki, eline aldığı çatalı acemice karşısındaki yaratığa batırmaya çalışınca oyunun motoru bile bu komik durum karşısında kendini tutamıyor ve darbeler düşmanın içinden geçip gidiyor. Buradan da oyunun aslında dövüş için tasarlanmadığını anlıyor, Silent Hill'i özlemle anıyoruz. Açıkçası oyunun başlarında bir şeylerle dövüşmeyi hiç beklemiyordum. Rule of Rose açıklandığından

beri psikolojik bir savaş, oyunun geneli de daha maceraya yönelik olarak lanse edilmisti. Atmosfer itibarıyla içten içe oyunun sizi sarması sağlanmış fakat tekrarlayan dövüşler ve dövüş sisteminin zayıflığı oyunun ortada kalmasına neden olmuş, deyim yazıyı bitirebilirim. Ama hayır, daha anlatacaklarım var!

## ÇOCUKLAR, ETRAFIMDA TOPLANIN

Başından sonuna kadar bir hikaye gibi anlatılan Rule of Rose, dediğim gibi atmosfer ve sunum açısından çok başarılı. Menüler, cisim ve eşyaların konuşması, gelişen olayların size bir çocuk masalı gibi anlatılması... Bunlar güzel düşünceler. Güzel olmayan sa senaryonun bile oyunun müthiş yavaş oynanışını kurtaramaması. Mesela Resident Evil'da da kapılardan geçerdik, oyun her mekanı bu kapılarla yüklerdi. Ama orada bir aksiyon vardı, üstünüze aniden atlayan yaratıklar vardı ve bu sayede göz kapaklarınızı açık tutabiliyordunuz. RoR ise sizi derin bir uykuya sürüklemek için tasarlanmış adeta. Düşündüm taşındım, bu oyunda uyumadan nasıl ilerlenir? Arkaya şöyle hareketli bir müzik (Children of Bodom, DJ Tiesto, Vivaldi (?)) koyarak ayakta kalabilirsiniz mesela. İkinci bir

■ Ellerindeki fırçalarla yerleri değil, sizi silip süpürecekler, dikkat edin.



televizyonu kenara çekerek, sevdiğiniz bir diziyi (Lost, Avrupa Yakası, Sihirli Annem (!)) takip edebilirsiniz. Üst üste birkaç bölümü bile rahatlıkla izleyebilirsiniz. Ya da daha da iyisi, sevgilinizi yanınıza alıp bu oyunu birlikte çözün. Bakın bu konuda çok ciddiğim. Bir elin nesi var, iki elin... Hem arada bir şeyler konuşursunuz, hem birlikte oturmuş olursunuz, hem de salak köpeğiniz Brown'ın neden o tahta parçasıyla ilgilendiğini düşünmenize gerek kalmaz.

Bakın az daha unutuyordum. Grafik kalitesi daha iyi olsaydı, yine sıkıntımızı bastırabilirdik. En azından dolastığımız mekanlardaki detaylara hayran kalır, oyunun gerçekçiliği veya detay seviyesi sayesinde duruma katlanabilirdik. Eh, Punchline bu konuda da pek çaba harcamamış, bize de böyle kötü eleştiriler yapmak düşüyor ancak.

Maalesef beklenenin çok altında bir oyun olmuş Rule of Rose. Dilerdik ki korkalım, saklanma isteğiyle yanıp tutuşalım, yaşadıklarımızı anlatalım, eğlenelim, ama şu oyunla ancak... Evet bir kez daha söylemiyorum, aynı lafı tekrar ede ede canınızı sıktım zaten. Korku-macera türünün çılgın bir takipçisi değilseniz, başka bir yapıma hızla yönelin, bu durak sizin durağınız değil.

## Level Karnesi

- ✓ Başarılı senaryo, iyi hazırlanmış sunum.
- ✓ Müzikler atmosferi tamamlıyor.
- ✗ Bozuk dövüş sistemi.
- ✗ Sıkıcı ve yavaş ilerleyen oynanış.

|                |   |   |   |   |   |   |
|----------------|---|---|---|---|---|---|
| Grafik         | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ses            | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Oynanabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer    | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence        | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

DAHA SIKICI BİR  
MACERA OYUNU GÖREN  
BERİ GELSİN.

60

Tuna Sentuna tsentuna@level.com.tr





Aksiyon (PS2)

# SPYHUNTER NOWHERE TO RUN



## "YEMİŞİM INTERCEPTOR'U"

Eskiden bir Kara Şimşek vardı, üzerinde iki buçuk tane led vardı ama bizce gerçek teknoloji harikası



## Her şeye dönüşen bu araba sizi köprü parasından kurtarabilir

Düşman ajanlarını yakalamakla görevli IES adındaki hükümet organizasyonuna ait olan dünyanın en karmaşık teknolojiye sahip ajan arabası The Interceptor, liderliğini Gomez amcanın yaptığı seyvani Nostra Organizasyonu tarafından çalınır. Arabayı ve kayıp bilim adamını bulma görevi de Dwayne "The Rock" Johnson tarafından canlandırılan IES ajanı Alec Decker'e düşer.

### ADI GOMEZ, ONA KOMAZ

Konu standart, Spyhunter'ı özel yapan ise tee arcade zamanlarından günümüze gelen Interceptor isimli süper araç. Oyunun açılış videosunda da hayli üstünde durulan Interceptor ile türlü çeşitli aksiyonlara dalınabiliyor. Güdümlü füzelerden lazere, tekerleklerinden çıkan bıçaklardan yola yağ dökmeye kadar çeşitli silahları olan araç arabadan bota, hatta saçma sapana şekilde küçük bir yarış motosikletine bile dönüşebiliyor. Siz seçemiyorsunuz, uygun şartlara göre dönüşme kararlarını Interceptor veriyor. Sahneler

her hızlı ve aksiyonla dolu, botun kullanılışı güzel, arabanın ki fena değil, motosikleti kontrol etmek ise tam bir felaket. Hafif sola kırayım dediğinizde tünel duvarına yapışveriyorsunuz. Tuş yerleşimleri de başarısız, oyun içerisinde man-yağca hangi tusa nasıl basacağımı düşündüğüm anlar hiç de az değildi. Yalnız nişan almak için oyunu yavaşlatıp çoklu hedefleri manuel olarak seçmenize ve ardından güdümlü roketler göndermenize imkân sağlayan Salvo modunu çok beğendiğimi söyleyebilirim. Aynı anda bir çip, bir taret, iki de helikopteri parçalamak çok keyif verici.

Nowhere To Run, Spyhunter geleneğini bir anlamda buzuyor aslında. İlk kez bu oyunda Interceptor'dan inip hikâyeye üçüncü kişi kamerasında Alec'i yönlendirerek devam edebiliyorsunuz. Hatta oyun deli dolu olan Interceptor yerine Alec'in yavaş ve sıkıcı tabanvay görevlerine daha fazla zaman ayırıyor. Adamımız iyi dövüşüyor, hatta bayılan yumruğu oturtuktan sonra özel bitirme hareketini yapıp rakibi haşamata çevirebiliyorsunuz. Rakibi kaldırıp balkondan aşağıya atmayı da tercih edebilirsiniz. Bunlar sizi açmıyorsa oyundaki envai çeşitli silahı da kullanabilirsiniz; el bombası, tapança, roketatar, keleş... Gereğinden fazla sayı ve çeşitte olmak üzere her türüsü mevcut. Gelin görün ki silahların birbirinden farklılıklarını pek hissedemiyoruz. Karakterin kontrolleri de sıkıntılı ve tuşlar kendinden açıklamalı değil. Duvara siper alma tuşunu oyunun ortasına geldiğimde tesa-düfen buldum.

Neyski yapımcılar zor kontrolleri çözenin bir yolunu bulmuş ve oyuna yapay zekâ eklememişler. Siz adama ates ederken o başka yöne bakabiliyor ya da salağın biri ayağının dibine attığı el bombası ile tüm takımını öldürebiliyor. Alec ile benzer koridorlardan geçip aynı düşman modellerini defalarca kez öldürüyorsunuz. Interceptor'lı sahnelerde de mo-

deller çok sığ ve tekdüze. Hatta dehşetengiz mükemmel ötesi harika alet Interceptor'ın kendi oyun içi kaplamaları bile zayıf. 3500 YTL'ye alabileceğiniz uyduruk bir spor araba gibi görünüyor.

### URFALIYAM EZELDEN, HİÇ KORKMUYOM LAZERDEN

Elimizdeki çok iyi bir oyun olmadığını kabul etmek lazım. Yine de oynarken zevk aldım çünkü özellikle Interceptor ile bol aksiyon ve patlama sahneleri vardı, tabanvayda da robotlar ve dev örümcekler gibi güzel boss dövüşleri oldu. Oyunun heyecanlı yerlerinde giren ara videolar da heyecan katmış. Ama serinin daha önceki oyunlarının daha başarılı olduğunu söylemeliyim. Bu oyun sanki biraz daha cila-ya ihtiyacı varmış, daha böyle apar topar piyasaya sürülmüş izlenimi verdi bana, çünkü çok daha iyi olma potansiyeli var. Keşke üzerinde bir ay daha çalışılsaydı.

## Level Karnesi

- ✓ Silah çeşitliliği
- ✓ Interceptor ile aksiyon
- ✗ Grafikler sıradan
- ✗ Yapay zeka IQ: 10 - 15
- ✗ Kontroller

|                |   |   |   |   |   |   |
|----------------|---|---|---|---|---|---|
| Grafik         | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ses            | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Oynanabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer    | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence        | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

VASATIN  
ÜSTÜ BİR  
AKSİYON

**61**



MegaEmin™ megaemin@level.com.tr

■ Yapım Terminal Reality ■ Dağıtım Midway ■ Yas sınırı 13+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ Dual Shock Var ■ 60 Hz modu Yok ■ Hoparlör desteği Stereo  
■ Zorluk Normal ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Xbox ■ Web http://thespyhunter.com/ ■ Alternatif Spyhunter 2

LEVEL 117 PLAYSTATION 2 İNCELEME



Yarış

## MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION REMIX

Haydi arkadaşlar, Midnight Club 3'lerimizi çöpe atıyoruz!

**G**eçen sene Midnight Club 3 (MC3) çıktığında hep beraber yeşil sahalardan asfaltlara doğru bir göç başlatmıştık. Kendisine gerçekten minnettardık, çünkü bizi biraz da olsa PES'in başından kaldırmıştı. Oyun gerçekten hızlıydı ve eğlenceliydi. Burnout da hızlıydı ama çabuk tükenmişti, hem iki kişilik oyunu o kadar da iyi değildi. Ama MC3 tam tersiydi. Uzun kariyer modu, araç modifiye (şu anda Word beni inatla "kodifiye yaz" diye uyarıyor) keyfi ve onlarca çeşitli araç yelpazesine hatırı sayılır miktarda zamanımızı çalmıştı Rockstar'ın bu harika

oyunu. Aradan zaman geçti, oyun arşivlerimizde uyurken Rockstar MC3'ün remiksiyle çıkageldi. Ama PES 6'ya daha vardı?

### YENİYİM, YENİSİN, YENİ

Rockstar San Diego'nun yaptığı Remix versiyonu, hali hazırdaki oyunun güncellenmiş ve genişletilmiş hali. İlk gelişimi araç sayısında görebiliyoruz. 25 yeni ve farklı araç oyunda yerini almış bulunmakta. Bunların içinde beni benden alan ilk araç da Pagani Zonda. Kesinlikle denemenizi öneririm. Yeni araçlarla, oyunda toplam 50 küsur lisanslı SUV, motosiklet, spor araba vb. araç bulunuyor. Bunların dışında oyun mod bakımında da zenginleşmiş, uzamış. Kariyer modu biraz daha genişletilmiş. En büyük sürpriz MC 2'nin son bölümü Tokyo'nun Remix versiyonuna dâhil edilmiş olması. Tokyo Challenge'ı oynadığınızda, bu bölümün ne kadar güzel ve özel olduğunu anlayacaksınız. Eğer MC 3'ü yanılamışsanız ve Remix versiyonuna başlayıp kayıtlarınızı kullanamayacağınızı düşünüyorsanız endişelenmenize gerek yok. MC 3'te kaldığınız yerden devam edebilir hatta

MC 2'deki upgrade'lerinizi dahi kullanabilirsiniz. Eğer MC 3'ü %100 bitirmişseniz de, Remix'te %77'den oyuna başlayacak, oynayacak nice yarışlar bulacaksınız. Daha önce hiçbir MC oyunu oynamamışsanız da bu oyun sizin için bir nimet! Hem çok ucuz hem de güncellenmiş haliyle Remix versiyonu kesinlikle oynamayı hak ediyor. Arşivinizden MC 3'ü gönül rahatlığıyla çıkarıp yenisiyle değiştirebilirsiniz.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

### Level Karnesi

- ✓ Daha fazla ve yeni araç, mod, bölüm ve müzik.
- ✓ Tokyo Challenge'in eklenmesi.
- ✓ Yeni modifikasyon parçaları eklenmesi.
- ✓ Ucuz olması
- ✗ Görsel olarak bir senelik yorgunluğun belli olması.

SİMÜLASYON SEVENLERİ  
EĞLENDİRMEZ AMA GERİ  
KALANLAR DELİREBİLİR!

**91**



■ Hep Tokyo'ya gitmek istemistim. Uygulandım şimdi!

■ Yapım Rockstar San Diego ■ Dağıtım Rockstar ■ Yaş sınırı Yok ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ DualShock Var ■ 60 Hz Modu Var ■ Hoparlör desteği Dolby Pro Logic 2 ■ Zorluk Normal ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer 1-2 / 1-8 ■ Diğer sistemler Xbox ■ Web http://www.rockstargames.com/midnightclub3/remix/ ■ Alternatif Burnout Revenge

Dövüş

## SAINT SEIYA: THE HADES

Yunanlılar ne zamandır çekik gözlü?

**S**on aylarda Japonya'dan güzel dövüş oyunları gelmiş, keyfime keyif katmışlardı. Özellikle Super Dragonball Z'den sonra beklentilerim kat kat artmıştı. Manga-anime karışımı çata pata sekinde ilerlediğimiz, keyifli oyunlardı bunlar ama keyfim Saint Senya: The Hades ile kaçmayı bırakın, yerin dibine girdi.

Bandai-Dimps imzalı bu dövüş oyunu Japonya sınırları içerisinde oldukça popüler aslında. TV'de dönen anime filmleri, board oyunları derken geçen sene bu markayı PS2 piyasasına soktular ve soktukları gibi kaldı. Aradan bir yıl geçmesine rağmen oyun hala ham ve eğlenceden eser taşımıyor. Yunan mitolojisinden etkilenmiş, orası güzel ama geri kalan her şeyde sorun var. Oyunun grafikleri teknolojiyi üç yıl geriden takip ediyormuş gibi gözüküyor. Animasyonlar hem yavaş hem de estetikten uzak. Efektlere laf bulamıyorum, Street Fighter II'yi arar oldum, o kadarını söyleyeyim sadece. Bir dövüş oyununun klasik olması için üstün grafiklere sahip olması gerekmiyor tabii ama bununla da yetinmemiş SS.

### MARIO KADAR BASİT

Oynanış dört tuşla sağlanıyor (kosma ve gard hariç) ama karakter başına 10 hareket bile düşmüyor. Hem de bu hareketler her karakterde aynı. Kareye devamlı basınca dörtlü kombo, ileri/geri + X/O normal ataklar, üçgen tusu da özel güç. Bu kadar! Karşınıza çıkan Hades'in korumalarını bu inanılmaz hareketlerle defalarca dövüyor ve dövüyorsunuz! Round sistemi yok ama zeki yapımcılar, düşmanı pa-



■ Kaç kardeşim kaç. Sana dedim Kratos'un mekânına girmeyelim diye, dinlemedin ki...



■ Hepimiz birimiz için, birimiz... Siz kimsiniz oğlum? Ne işiniz var benim ekran görüntümdede. Kıs kıs!

tlakladıktan sonra ufak bir mini oyun sunuyor oyuncuya. Sol analog çubuğu yukarı doğru sağa ve sola doğru hızla oynatırken tulara da deli gibi basmanız isteniyor. Eğer yeterince basamazsanız rakip tekrar ayağa kalkıyor ve %25'lik bir enerjiyle tekrar dövüşüyor. Ne kadar da eğlenceli değil mi? Az daha ölüyorduk keyiften...

Bu oyunun sevebilecek tek tarafı, konusu ve karakterleri. Belki bir arkadaşınızla da birkaç saat zaman öldürürsünüz ama o kadar. Damak zevkine sahip bir oyuncunun bu oyunu sevmesine olanak tanımıyorum. "Piyasaya çıkan her dövüş oyununu oynarım" gibi bir prensibiniz yoksa bu oyun için harcayacağınız

zaman da, elektrik de yanınıza kârdır. Aha da buraya yazıyorum, yazdım.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

### Level Karnesi

- ✓ Mitolojik öğeleri anime kültürüyle birleştirmesi sayılabilir.
- ✗ Oynanış, kontroller, grafikler, sesler, multiplayer kısmı... Her şey çok kötü.

YUNAN MİTOLOJİSİNİ JAPON  
TARZINDA GÖRMEK İLGİNÇ,  
GERİSİ BOŞ.

**48**

■ Yapım Dimps ■ Dağıtım Namco Bandai Games ■ Yaş sınırı 7+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ DualShock Var ■ 60 Hz Modu Yok ■ Hoparlör desteği Dolby Pro Logic 2 ■ Zorluk Kolay ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler - ■ Web http://www.steiya.com/index2.html ■ Alternatif Naruto Ultimate Ninja



# GÜLER MİSİN AĞLAR MİSİN ADSL

Doğan Online (DOL olmuş ismi), yeni bir ADSL paketi ile yeni kullanıcılara ulaşma hedefinde. Aylık KDV



dahil 29 YTL'lik bu paket 3GB limitli 1024Kbps bağlantıya ek olarak Kablosuz Philips ADSL modem (Türkçe arayüzü de var), Skype mikrofonlu kulaklık, 60 dakika ücretsiz Skype görüşmesi, 1GB kapasiteli e-posta ve Türkçe Antivirüs yazılımından oluşuyor. Üstelik 7 gün 24 saat telefonla destek alabiliyorsunuz.

DOL'un hazırladığı paket gerçekten çok güzel. Hediye edilen modem de çok şık. Tek sorun DOL aldığınızda da Türk Telekom'un gelgitli internet bağlantısını kullanıyor olmanız. Yani servis kalitesi yerlerde sürünecek. Ayrıca 3GB limitli 1Mbit bağlantıyı duyduğça hala gülmekten alamıyorum kendimi. Kısacası TT'den alacağınıza DOL'dan alın ama yine de TT'den kaçın. ■



## EDİTÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ

BenQ FP93GX



Creative Zen Vision



Samsung 960 BF



Logitech Z-5450



iPod Nano



Asus P5W



### Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

**Intel Pentium Core Extreme 6800**

**Intel D975XBX Anakart**

**Kingston HyperX 1066MHz 2GB DDR2-RAM**

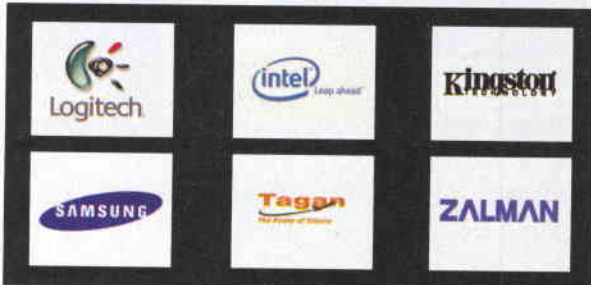
**Samsung 2x80GB Sabit Disk (Raid 0)**

**Tagan 500Watt Güç Kaynağı**

**Zalman Fatal1ty FS-C77 CPU Fanı**

**Logitech G15 Klavye**

**Samsung SyncMaster 960BF**



# DONANIM



Tuğbek Ölek

## SOĞUK YAĞIŞ

Geçen ay bu köşeyi yazarken ne kadar heyecanlı olduğumu hatırlarsınız. Core 2 Duo'nun beklenmedik başarısı ve ATI'nın X1950 ile birlikte gelen yeni fiyat politikası beni kelimenin tam anlamıyla coşturmuştu.

Geçen ay hoplayıp zıplamaya bu kadar çok kalori harca-yınca bu ay sessiz ve sakin geçer diye umuyordum.

Ama ne oldu... Bu sefer de dört bir yanıma farklı farklı oyun kontrol cihazları sardı. Sanki gök gümbürdedi de birbirinden enteresan ve güzel oyun cihazları yağmaya başladı. Ay boyunca her gün farklı klavye/fare kullanmaktan elimin ayarı bozuldu. Bu yüzden Sinan'a Quake'de beklenmedik bir iki frag verdiğimi bile söyleyebilirim (20'ye 3 mü yenilmişim? Hadi canım). Bu ay bu ürünlerden sadece dördünü inceledik ama gelecek ay da bu yağmur tam hızıyla sürecek.

Ama yakınmayacağım çünkü bu sayede favori farem değişmiş oldu. Her ne kadar piyasaya çıkan her fare elime geçse de asıl kullandığım faremi nadiren değiştiririm. Siz de bu iki ay Donanım bölümünü iyi takip ederseniz sizin de seçiminizin değişmesi kuvvetle muhtemel.

Bu arada bu ay Donanım El Kitabı dosya konumuzun sekizinci bölümü olan "Oyuncunun Overclock Rehberi"ni bulacaksınız Donanım'da. Bu dosyayı başta sadece 6 bölüm olarak düşünmüştük ama sizden o kadar çok ilgi gördü ve o kadar güzel fikirler geldi ki sürekli yeni bir konu ile tazeleniyor. Siz 8. bölümü okurken Olgay çoktan 9. ve 10. bölümler için kolları sıvamış olacak. Bir yandan 11. ve 12. bölümler için de fikirler üretiyoruz. Akılınızda bir şeyler varsa olgay@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. ■

93 DONANIM HABER & İNCELEME

100 DONANIM ÖZEL

104 TEKNİK SERVİS

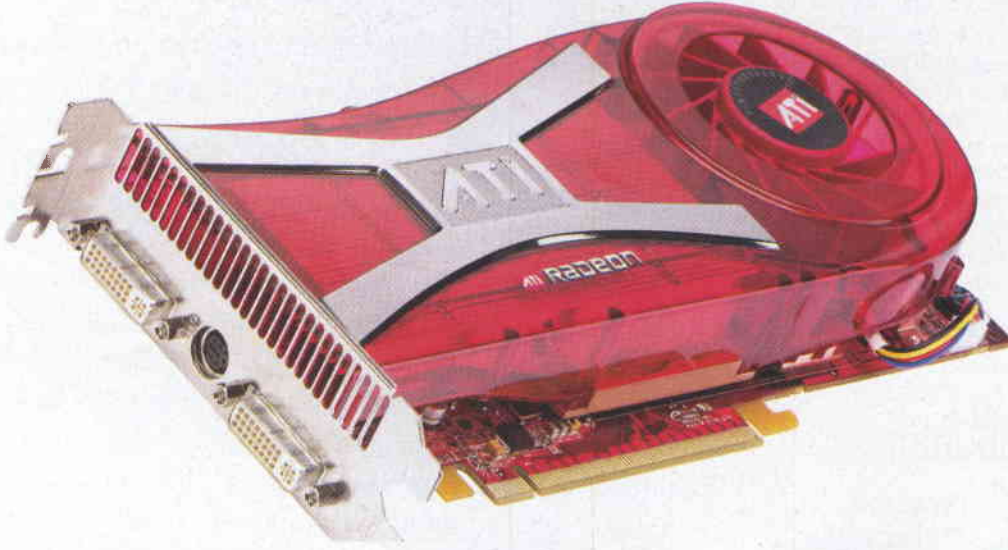


# ATI X1950 XTX

Daha hızlı... Daha ucuz...

LEVEL  
EDITORÜN  
SEÇİMİ

İNCELEME



Geçen ay size ATI'nın yeni hız canavarı kartıyla birlikte geldiğinin ve bu seride fiyatları düşüreceğinin müjdesini vermiştik. Bu ay CHIP dergisinin biyoteknik test editörü Ecevit (bkz. Editörün Gizli Hayatı) Almanya'daki tanıtım toplantısından elinde bir X1950 XTX ile dönünce bu yeni bebeği en zor testlerde deneme şansımız oldu.

ATI X1950 XTX temelde bir X1900'den çok farklı değil. GPU hızı yine 650 MHz, 16 Pixel Pipeline ve 8 Vertex Pipeline'a sahip. GPU'nun mimarisi de hemen hemen aynı. X1950 ile birlikte gelen tek yenilik HDCP korumalı HD videoları performans kaybı olmadan oynatmaya yarayan HDCP-Key-Rom. GPU'da yer alan bu yeni devre, ileride çıkacak kopya korumalı HD-DVD ve Blu-Ray filmleri sorunsuz izleyebilmenizi sağlayacak.

Peki X1950 XTX yapı olarak X1900'a bu kadar benziyorsa onu X1900 XTX'den daha hızlı yapan ne? İki kart arasındaki en önemli fark olan bellek kullanımına geliyoruz burada. İki kart da 256-bit'lik 512MB bellek kullanıyor ama X1900 XTX'deki 775 MHz'lik GDDR3'ün yerine, X1950 XTX'de tam 1GHz hızında çalışan GDDR4 RAM'ler bulunuyor. Samsung'un ürettiği bu çığırın RAM'ler sayesinde X1950 XTX'in bellek bant genişliği 49600 MB/sn'den 64000 MB/sn'ye çıkmış. Bu yaklaşık %25'lik artıştan tam olarak yararlanabilmek için ATI, X1900 XTX'deki hafıza kontrol sorunlarını çözüp, dar boğazlardan arınmış bir X1950 XTX yaratmış. Gelin kartın teknik özelliklerini rakipleri ile kıyaslayalım.

Kartın bellek sistemindeki bu gelişime ek olarak ATI yeni bir soğutucu kullanmış X1950 XTX'de. Kartın çift PCI alanı kaplamasına yol açan soğutucu eskisine göre daha büyük ve performanslı. Alıştığımız gibi kasanın içindeki havayı ısı ızgaralarından geçirip direkt kasa dışına atıyor. Ama tek parçalık daha iri gövdesi, daha fazla

hava akımına olanak sağlıyor. Oyun oynamadığınız zamanlarda soğutucu duyulmayacak kadar az ses çıkarıyor. Ama oyuna girdiğinizde maksimum soğutmayı yakalamak için uğuldamaya başlıyor. Evet, biraz gürültülü ama görüntüsü gerçekten çok hoş. Bu yeni tasarım bir parça Amerikan Muscle arabalarını hatırlatıyor.

## Benchmark Skorları

Kart üzerine bu kadar gezvelik ettikten sonra gelin performans değerlerine bir göz atalım.

Uuuu sıviiiit maaaa... Yani Türkçesiyle, vay anasını sayın seyirciler! Biz daha

geçen aydan X1950 XTX'in iyi performans vereceğini tahmin ediyorduk ama X1900 XTX ve 7900 GTX'i böylesine pataklayacağını, 7950 GX2'yi bile geçebileceğini tahmin etmiyorduk açıkçası. Şu skorlara bakar mısınız? X1950'nin Quake 4'de testi nasıl domine ettiğine bir bakar mısınız? Geride kaldığı tek test 3DMark ama onda da sadece kendinden daha pahalı ve üstelik iki kartın bir araya gelmesiyle üretilmiş 7950 GX2'ye geçiyor.

Neymiş... Demek ki bugüne kadar ekran kartlarımız bellek dar boğazı yüzünden performanslarının %25'ini çöpe atıyormuş. Sadece bellekteki değişimler ile böylesine bir performans artışı sağlanması inanılmaz. Üstelik yukarıdaki diğer bütün kartlar piyasaya 600\$ ve üzerinde giriş yapmışken X1950 XTX sadece 450\$ (artı bilumum saçma vergi) fiyatla çıkıyor piyasaya. Gerçekten ama gerçekten inanılmaz bir güzellik bu. Neyse lafı çok fazla uzatmayacağım. Eger bir yerlerde sakladığınız bir 450 dolarınız (artı bilumum saçma vergi) varsa yapmanız gerekeni biliyorsunuz. ■

|                                | Radeon X1900 XTX | Radeon X1950 XTX | GeForce 7900 GTX | GeForce 7950 GX2 |
|--------------------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| İşlemci hızı                   | 650 MHz          | 650 MHz          | 650 MHz          | 500 MHz          |
| Pixel-Pipeline                 | 16               | 16               | 24               | 2 x 24           |
| Pipeline Başına Shader ünitesi | 3                | 3                | 2                | 2                |
| Bellek miktarı                 | 512 MB GDDR3     | 512 MB GDDR4     | 512 MB GDDR3     | 2x 512 MB GDDR3  |
| Bellek hızı                    | 775 MHz          | 1000 MHz         | 800 MHz          | 600 MHz          |
| Bellek arayüzü                 | 256-bit          | 256-bit          | 256-bit          | 2x 256-bit       |
| Bellek bant genişliği          | 49600 MB/sn      | 64000 MB/sn      | 51200 MB/sn      | 2x 38400 MB/sn   |

|                                      | Radeon X1900 XTX | Radeon X1950 XTX | GeForce 7900 GTX | GeForce 7950 GX2 |
|--------------------------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| 3D Mark 06 (1280 x 1024)             | 5690             | 6153             | 6033             | 7772             |
| 3D Mark 06 (1600 x 1200, 4 AA, 8 AF) | 4546             | 5192             | 4775             | 5810             |
| Quake4 (1280x1024 HQ)                | 88,8             | 117,3            | 81,1             | 80,2             |
| Quake4 (1600x1200, 4AA)              | 70,1             | 87               | 45,1             | 81,2             |
| COD2 (1600x1200 HQ)                  | 47,4             | 51,8             | 52,8             | 36,8             |
| COD2 (2048x1536, 4 AA)               | 24,7             | 27,3             | 22,5             | 25,1             |

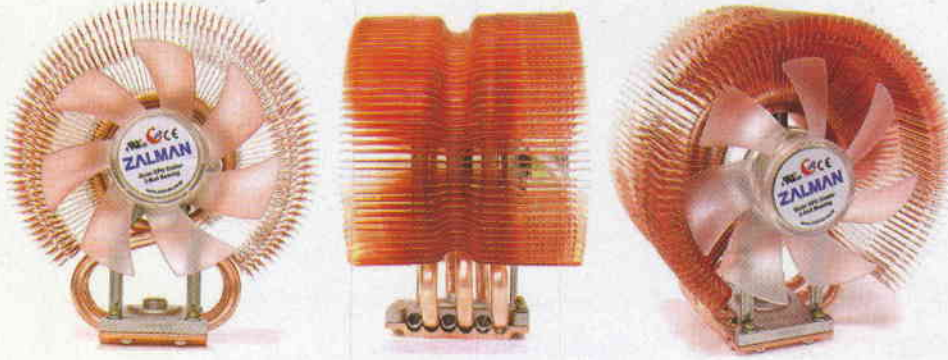


# ZALMAN CNP S9500

**Bakır gülün sessizliği**

LEVEL  
EDITORÜN  
SEÇİMİ

İNCELEME



Bu yılın en parlak CPU soğutucularına imza atan Zalman, yeni bir modeli ile karşımızda. CNP S9500 aynı önceki model Fatalty gibi özgün ve etkili bir çözüm. Yarım kiloluk, tamamı saf bakır bu soğutucu, Fatalty'nin tersine dikey olarak tasarlanmıştır. Bu sayede havayı kasa dışına doğru üflebiliyor. Soğutmayı sağlayan yüzeyi yakın bakır plaka, 8 formundaki ısı kanallarıyla CPU'ya bağlanı-

yor. Isı kanallarının bu formu sayesinde üç ısı kanalı altı kanal etkisinde çalışıyor. Bu eşsiz çözümün bugüne kadar gördüğümüz en etkili soğutmayı sağladığını söylemek yanlış olmaz.

Hem Intel hem de AMD işlemcilerle kullanılabilen CNP S9500 ile birlikte kasa içinde kullanılabileceğiniz küçük bir hız ayar parçası da geliyor. Fan hızını sonuna kadar kısarsanız CNP S9500 sadece 1.350 RPM çalışmasına rağmen fazlasıyla yeterli bir soğutma sağlıyor. Böylece çok sessiz bir sisteme sahip oluyorsunuz. CNP S9500 tam güçte 2.600 RPM çalışıyor ve ideal bir overclock fanı haline geliyor. Üstelik aynı performanstaki fanlara göre çok daha sessiz çalışıyor.

Mavi ışık veren LED'li bir modeli de bulunan CNP S9500 kesinlikle bugüne dek incelediğimiz en iyi hava soğutma sistemi. ■

**Üretim:** Zalman, [www.zalman.co.kr](http://www.zalman.co.kr)  
**İthalat:** Multimedya, [www.multimedya.com.tr](http://www.multimedya.com.tr)  
**Fiyatı:** 62 \$ +KDV

**Performans:** 5/5  
**Fiyat:** 3/5  
**Artılar:** Sessiz ve etkili soğutma.  
**Eksiler:** Yüksek fiyatı.

# A4 TECH X7 G100

**Spot: Half-Life'a Half-Klavye**

LEVEL  
EDITORÜN  
SEÇİMİ

İNCELEME

Bu ay inceleyeceğimiz ilk oyun kontrol cihazı A4 Tech'in yeni oyuncu klavyesi. Aslında buna klavye yerine yarım klavye demek daha doğru olur. Çünkü G100 sadece bir oyunda kullanmak isteyeceğiniz tuşlardan oluşuyor.

Klavyenin WASD dörtlüsü, daha büyük ve yükseltilmiş yumuşak tuşlardan oluşuyor. Böylece elinize daha rahat uyum sağlıyor. Ayrıca rakam tuşları ve F tuşları iki sıra haline getirilerek daha küçük bir alana toplanmış. Böylece bütün silah tuşlarına kolayca ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca klavyenin sağ üst köşesinde ses ayar tuşu bulunuyor.

G100'ün üzerine tuşların hangi oyunda ne işe yaradığını gösteren kartlar takabiliyorsunuz. Klavyeyle birlikte üç oyunun kartları geliyor ve çok basit bir sistem olduğundan kendi kartlarınızı üretmeniz de hiç zor olmaz.

Klavyenin bütün tuşları bulunma-



dığı için bu klavyeyle yazışmak mümkün değil. Bu da devasa online'lar için bir dezavantaj. Ancak aksiyon oyunlarının hepsinde artık sesli iletişim olduğundan bu tür için çok dert değil.

G100 gerçekten iyi düşünülmüş, basit ama etkili bir ürün. Özellikle aksiyon ve strateji oyunlarında bu klavyeyle daha rahat ediyorsunuz. En güzel yanı ise küçük yapısı ve beraberinde gelen çantasıyla kolayca taşınabilmesi. Özellikle dizüstü bilgisayarında oyun oynayanlar için çok büyük bir kolaylık (inanmayanlar Sinan'a 20-3'lük hezimetini 20-0'lık zafere nasıl çevirdiğimi sorabilir =). G100 olmazsa olmaz bir ürün değil elbette ama klavyeniz oyuna uygun değilse daha çok frag almanızı sağlayabilir. ■

**Üretim:** A4 Tech, [www.samsung.com.tr](http://www.samsung.com.tr)  
**İthalat:** Macom, [www.mascom.com.tr](http://www.mascom.com.tr)  
**Fiyatı:** 11.5\$ +KDV

**Performans:** 4/5  
**Fiyat:** 5/5  
**Artılar:** Kullanışlı, hesaplı, dizüstü bilgisayarlar için ideal  
**Eksiler:** Oyun içinde yazışamıyorsunuz



## YENİ IPOD PEK OYUNCU SAMSUNG'DAN EN HIZLI DVD YAZICI

But I love Zumaaaa

Apple yeni iPod serisini duyurdu ve haberler çok ama çok kötü. O yüzden bir çırpıda vericem hazır durun... Yüzde 60 daha parlak ekran, 80GB kapasite, 5.5 saat video izleme, 20 saat müzik dinleme, Pac-Man, Tetris, Bejewled, Zuma! İçimden söyle bağırarak geliyor "Eski iPod'umu çöpe atmak istiyorum!!!". iTunes'un videopodcast'leri böylesine patlamışken hiç kesintisiz 5.5 saat videoyu çok daha parlak göstermek bütün dünya uygarlığını podcast müptelası etmek demek. Üstelik taze gelin editörümüz Serpil'i Zuma hastalığından kurtulması için daha yeni üç aylık terapiye sokmuşken... Yeni iPod'lardan uzak durmak gerek, yoksa bilgisayar başında geçirmedığımız her an onun ekranına bakarak geçecek. Buradan Apple'ı çok daha güzel yeni iPod yüzünden kınıyorum.

Bu arada iPod'un küçük kardeşi Nano'nun da 8GB'lık modeli geliyor. Ama o canım Nano tasarımını atıp iPod Mini'nin çirkin tasarımına geçmeleri kötü olmuş. Bana sorarsanız 4 GB olsun eski tasarım olsun çok daha iyi. Shuffle ise iyice küçülüp rozet ebadına inmiş. Yeni hali hem daha pratik hem daha sevimli. ■



Samsung Writemaster serisi DVD yazıcıların en hızlısı olan 18X Super-Writemaster SH-S182D'yi sundu. Biz DVD yazıcıların 16X hızında kalacağını düşünüyorduk ama SH-S182D ile Samsung çitayı bir parça daha yükseltip standart DVD yazma süresini bir dakika daha düşürdü. ■

## FATALTY'DEN BİR DE KLAVYE

Kendi adına çıkarılan ürünlerle yakında bir PC'yi komple tamamlayabilecek olan FatalTY şimdi de Creative FatalTY klavyeyi duyurdu. Şık tasarımı ve geri aydınlatması olan klavye oldukça da derli toplu görünüyor. Aslında bu klavye yıllar önce FatalTY adıyla piyasaya sürülen ilk üründü. Şimdi Creative üzerinden daha geniş kitlelere ulaşabilecek. ■



## BENQ DC X600

Küçük ve güçlü

BenQ piyasadaki rakiplerinin hepsinden daha genç bir firma. Buna karşın ürün verdiği hemen her dalda ilk üçe oynayacak kadar iddialı. Siemens'i alıp P50 gibi muhteşem bir telefon üretti, dünyanın en hızlı monitörlerini, ilk 1080p destekli 32" HDTV'sini piyasaya sürdüler ve dizüstü bilgisayarlar konusunda rakipsizler. Ama bu başarılı tabloda iki istisna var MP3 çalarlar ve dijital kameralar. Bu iki ürün grubunda firma kendini bir türlü gösterememişti ama bu durum değişmek üzere.

BenQ'nun başarısız MP3 ailesi için bulduğu çözüm aslında çok basit, bu pazardan ufak ufak çekilmek. Rekabet çok çetin, kar marjları düşük ve bana sorarsanız ismi Apple olmayan her firma için bugünlerde en mantık tercih bu. Ama dijital kameralar konusunda BenQ'nun niyeti dönüp kavganın ortasında olanca gücüyle atılmak. Bunu nasıl yapacaklarını merak ediyorsanız, işte 6 Mega piksellik DC X600.

Şu aralar çok popüler olan kompakt ve güçlü kameralardan DC X600, 8.55cm x 5.35cm x 1.9cm ebatlarında. Sony'nin miniklerine göre biraz daha küçük ama biraz daha kalınca. Ön tarafında 3x standart zoom'a sahip bir Pentax lens bulunuyor, arkada ise 2.5"lik hayli büyük ve kaliteli bir LCD var. Dahili 23 MB hafızasına ek olarak SD kart takılabilir. CF, xD ve MS gibi saçma bellek for-



matlarından birini kullanmaması büyük artı. Li-Ion pil kullanıyor ve beraberinde ek bir şarj cihazı geliyor. Şöyle bir toparlarsak DX X600'ün kâğıt üzerindeki bütün özellikleri sanki bize ideal kamera tanıması yapar gibi. Peki, kullanımı nasıl?

DC X600'ü deneme şansını bulursanız işe mutlaka videodan başlayın. Çünkü bu konuda gayet başarılı. Doğru ışıkta DV kameraları aratmıyor. Elbette ışık azaldıkça gren artmaya, ters ışıkta insanlar kararmaya başlıyor. Ama video

konusunda bugüne kadar gördüğüm en başarılı kompakt kamera.

Fotoğraf kalitesi de gayet iyi ama bir iki eksiği var. Öncelikle resim çekme konusunda pek seri değil. Ürünün flaş yükleme süresi ve deklanşör zamanlaması daha kısa olabilirdi. Ayrıca sadece farklı program modlarında çekim yapabiliyorsunuz. Tam kontrol sunan pro bir mod beklemiyordum elbette ama en azından anstantaneye kendim karar verebildiğim bir çekim modu hoş olabilirdi.

Genel olarak toparladığımızda DC X600 bir iki eksiğine rağmen iyi yönleri daha ağır basan bir ürün. Bunlara şık ve sağlam görünüm veren alüminyum yapısını da ekleyin. İşte ideal bir kompakt kamera. ■

Performans: 4/5

Fiyat: 4/5

Artılar: Kompakt ve kaliteli, video çekimi iyi

Eksiler: Detaylı ayarlara sahip değil, deklanşör yavaş

Üretim: BenQ, www.benq.com.tr

İthalat: Koyuncu, www.mascom.com.tr, Penta, www.penta.com.tr

Fiyatı: 300\$+KDV



# MAHŞERİN ÜÇ FARESİ

Bu ay incelememiz için üç fare geldi test merkezimize. Bu farelerden Creative Fatal1ty ve Logitech G3'ü uzun zamandır bekliyordum. Ama üçüncü fare tam anlamıyla bir sürpriz oldu benim için... Hem de çok hoş bir sürpriz.

## MICROSOFT INTELLIMOUSE EXPLORER 3.0



Oyunculuk geçmişiniz gerilere gidiyorsa siz de benim gibi şaşırmışsınızdır. Çünkü Explorer 3.0 bundan 4 sene önce çıkmış bir fare ve oyun tarihinin efsanelerinden. Uzun süre turnuvalarda en sık gördüğümüz farelerdendi. Bu modelin bu kadar rağbet görmesinin sebebi kendine has formunda yatıyor. Oldukça geniş tabanı ve ele tam oturmayı biraz daha rahat bırakması sayesinde büyük elli oyuncular için en rahat fare Explorer 3.0. Ayrıca kendi zamanında "sapıtma" derdi olmayan nadir farelerdendi. Bu yüzden oyuncuların optik farelere alışıp güvenmeye başlamasında çok büyük payı olmuştur. Microsoft geçen sene modeli üretimden kaldırdırca kıymete bindi. İkinci elleri iki misline satılmaya başlandı. Hala pek çok iyi oyuncu



ısrarla Explorer 3.0 kullanır ki bunların içinde Sinan da var. Peki, çalkalı dört olmuş bir fareyi neden inceliyoruz? Çünkü Microsoft yaptığı hatayı anladı ve Explorer 3.0'ı yenileyerek yeniden piyasaya sundu. Ama korkmanıza gerek yok çünkü değişiklikler çok az.

Farenin rengi bir parça koyulaşmış, tabandaki plastik ayaklar teflonlarla değiştirilmiş. Hassasiyet hala 400 dpi. Yani rakiplerine göre düşük ama Microsoft performansı açığını kapamak için tazeleme sayısını 9000 frame'e çıkarmış. Bu sayede Yeni Explorer 3.0 saniyede 10 metreden fazla alan tarayabiliyor.

Bunun dışında hiçbir değişiklik yok. Fare'nin ergonomik yapısı eski modelle birebir aynı. Bu yüzden eski modeli kullananlar yenisine hiç yabancılaşmıyor. Bu eski tasarımın hayranlarındansanız herhalde bundan daha iyi bir haber olamazdı. ■

Web: [www.microsoft.com.tr](http://www.microsoft.com.tr)  
Fiyatı: 35\$ +KDV

## CREATIVE FATAL1TY 1010

Creative dünyanın en iyi oyuncusu Fatal1ty ile ortaklaşa bir fare geliştirdiğini duyurunca heyecanlanmamak elde değildi. Üstelik fare'nin ayarlanabilir ağırlık sistemi ve 2000 DPI hassasiyeti olacaktı. Sonra ürünün resimleri internette yayılmaya başladı ve bu garip görünümlü farede Fatal1ty'nin dokunuşunu hissedeceğimize emin oldum.

Aylarca bekleyişin ardından nihayet Creative Fatal1ty'nin 1600 dpi'lık modeli olan Fatal1ty 1010 test alanımıza giriş yaptı. Ve sonuç... Tam bir felaket. Her şeyden önce üst seviye fareler içinde bugüne dek gördüğüm en kötü pakete sahip ürün. Birilerinin Microsoft'dan daha kötü paket yapabileceğini sanmazdım. Ağırlık değişim sistemi Logitech G5'in yanında çok kaba ve aynı oranda ince ayar şansı vermiyor.

Fatal1ty 1010'un asıl sorunu ergonomisi. Sadece profesyonel oyuncuların kullandığı parmak uçlarıyla tutma sistemine göre yapılmış.



Yani uzun oyun seanslarında parmak spazmları yaşamanız asıl hedef. Üstelik fareyi bu şekilde tutmak sadece çok hızlı FPS'lerde yani Quake türevlerinde işe yarar. Ayrıca avucunuzun alt kısmına destek vermediği için elinizi havada tutmanız gerekiyor ki bu da yorucu. Bana en garip geleni yüzük parmağımızın fare'nin üst kısmında kalması. Her ne kadar Fatal1ty fareyi nasıl tutmanız gerektiğini anlatan broşürde bunun daha iyi kavrama sağladığını söylese de yüzük parmağını fare'nin yan tarafında tutmak hem daha iyi kavrama hem de rahatlık veriyor.

Fatal1ty 1010'un en can sıkıcı yanlarından biri de gereksiz derecede kalın ve sert kablosu. Hiçbir esnekliği olmadığı için sizi sürekli rahatsız ediyor.

Eğer ömrünüzü Quake ve Painkiller'la geçiriyorsanız ve bu işte dünya liderliğine oynuyorsanız sizin için doğru fare Fatal1ty olabilir. Ama geriye kalan biz %99.9999'luk kesim için Fatal1ty 1010'un kötü bir tercih olduğu açık. Keşke Creative kutuya fareyi nasıl tutacağımızı anlatan bir broşür yerine bizim yerimize Quake oynayacak bir Fatal1ty ekleyemişti. ■

Web: [www.creative.com.tr](http://www.creative.com.tr)  
Fiyatı: 42\$ +KDV

## LOGITECH G3



Geldik bu ayın son ve benim için favori fareye. Daha yeryüzünde optik fareler yokken tercihim Logitech Pilot'du. Bu sade ve rahat tasarım bana daima bugüne dek hiçbir fare'nin vermediği konforu verdi. Optiklerin yaygınlaşmasıyla önce ForceFeedback destekli iFeel ardından da MX 300'e geçtim. Sadece ben değil o dönemde turnuvalara katılan profesyonel oyuncuların çoğunun da tercihi MX 500 ve Explorer 3.0'la birlikte MX 300'dü. Ama Logitech nedense sonradan bu klasik tasarımını unuttu. G serisi oyuncu farelerinde sadece MX 500'ün ergonomik tasarımını devam ettiren modelleri üretti. Ama Microsoft gibi onlar da hatalarını fark etmiş olmalı ki eski tasarımı kullanan yeni G3'ü piyasaya sundular.

G3 aynı G5 gibi 2000 dpi'lık son teknoloji lazer algılayıcısını kullanıyor. Bu yüzden hassasiyetinin ne kadar iyi olduğunu anlatmıyorum bile. Yine G5'de olduğu gibi ayaklar Polytetrafluoroethylene



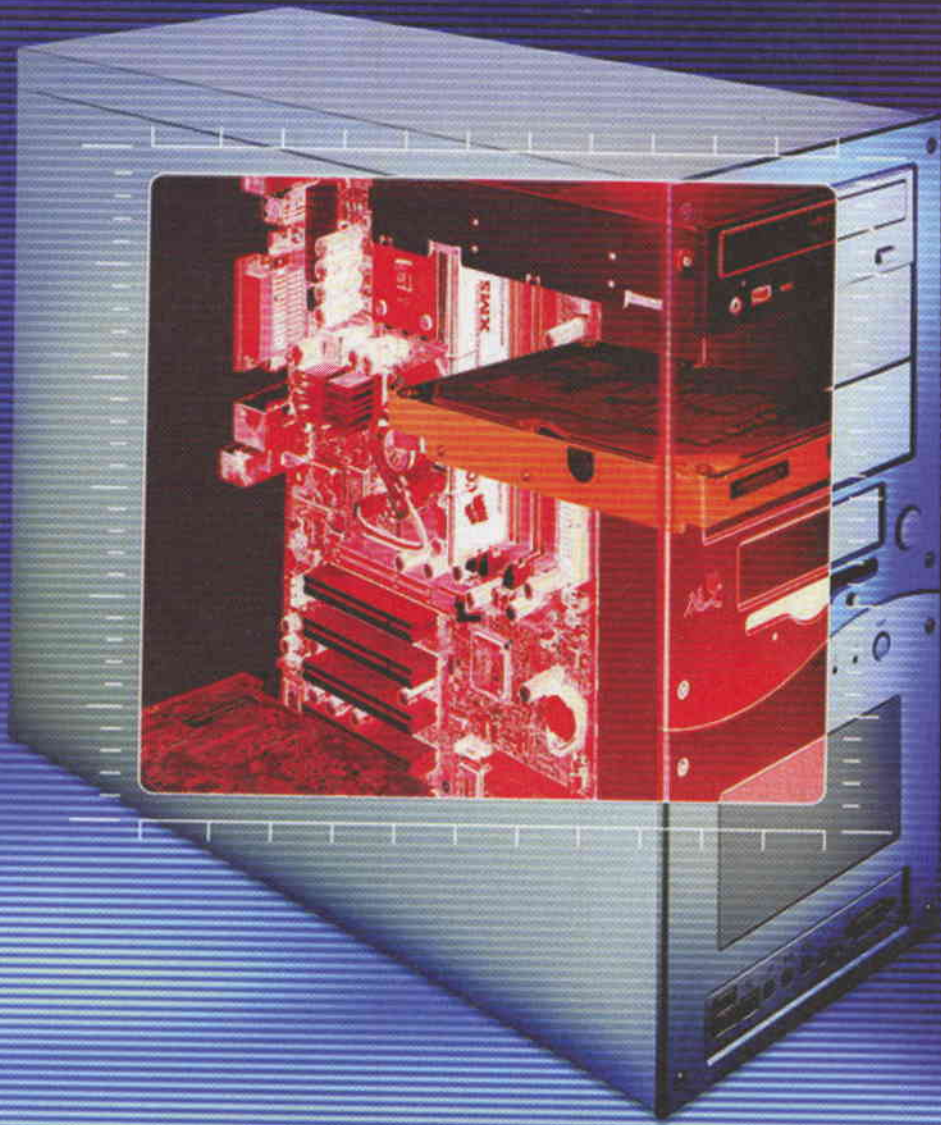
ne'den üretilmiş ve biz bu maddeyi hala telaffuz edemiyoruz. Ayrıca fare'nin yanları kaymayı önleyen özel bir madde ile kaplanmış. G3'ün tabanı G5'den daha küçük olduğu için çok daha seri bir fare. Yine G5'de olduğu gibi tuşların altında dpi ayarını değiştiren bir tuş var.

G5'de olup G3'de bulunmayan üç özellik var. Birincisi ağırlık değiştirme, ikincisi kumaş kaplı ekstra esnek kablo ve son olarak hangi dpi göstergesinde olduğunuzu gösteren ledler. G3 yapısı gereği hafif ve hızlı bir fare olduğundan ağırlık sistemi olmaması anlaşılabilir. Diğer iki özelliği G3'de görmek isterdim ama bunlar olmadan da yaşayabilirsiniz. G3'ün G5'e göre en büyük özelliği ise solaklar tarafından da kullanılabilmesi elbette. Bu yüzden sol taraftaki tek üçüncü tuşa ek olarak sağ tarafa da bir ek tuş konmuş. Böylece solakların hiçbir kaybı olmuyor.

Kıscası G5'i dünyanın en iyi faresi yapan özellikleri toplayıp Pilot'un rahat ve seri ergonomisine doldurmuş Logitech. Sonuç mu? Bana sorarsanız dünyanın yeni en iyi faresi. ■

Web: [www.logitech.com.tr](http://www.logitech.com.tr)  
Fiyatı: 69\$ +KDV





# LEVEL DONANIM EL KİTABI

## BÖLÜM 8: OVERCLOCK

### İNDİKSİ

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı. Bu yüzden yazıyı altı ayrı bölümde, seri şekilde hazırlamayı uygun gördük. Şimdiden önümüzdeki aylarda anlatacağımız konuları sizlerle paylaşıyoruz.

Bölüm 1:

İşlemci, anakart ve RAM seçimi

Bölüm 2:

Ekran kartı seçimi

Bölüm 3:

Donanım kurulumu

Bölüm 4:

Windows kurulumu

Bölüm 5:

Performans ayarları

Bölüm 6:

Genel sorunları giderme

Bölüm 7:

Benchmark sanatı

Bölüm 8:

Overclock

Level Donanım El Kitabı'nda bu ay sizler için sıkça sorulan ve kimi zaman yanlış anlaşılınan overclock konusunu masaya yatırıyoruz. Geçen ay irdelediğimiz benchmark konusu, bu aya biraz da olsa hazırlıktı. Çünkü benchmark ile sınırlarını çizdiğimiz sistemlerimizi bu ay ciddi hasarlar vermemiz, hatta sistemimizi tamamen kaybetmemiz isten bile değil. Hâl böyle olunca her adımımızı önceden hesaplayarak atmamız gerekiyor. Diğer yandan overclock, fabrika standartlarının üstüne çıkılarak gerçekleştirildiği, her parça ve modelde (mesela aynı model ama farklı çekirdek ve serilerdeki iki işlemcide) farklı sonuçlar verip, kesin limitleri ve ayarları olmadığı için de riskli bir işlem. Bu yüzden çoğu donanım sever bu dosya konumuzu, donanım konusunda belli bir olgunluğa erişmeden kesinlikle uygulamalarını ve şimdilik

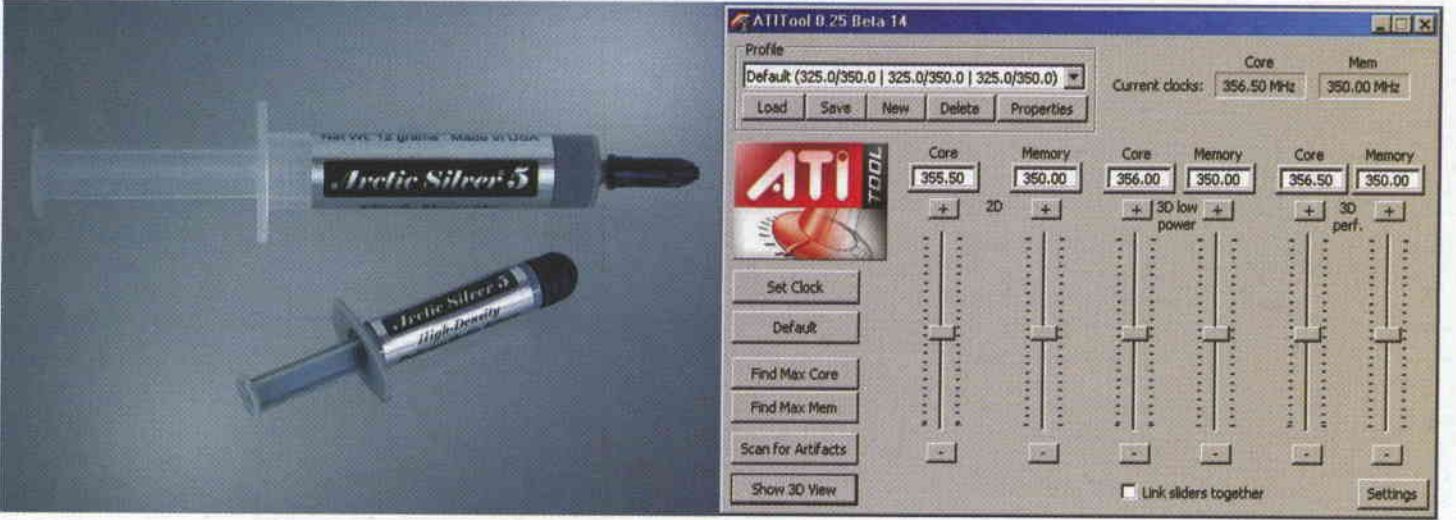
sadece bilgi mahiyetinde değerlendirmelerini tavsiye ederiz.

### a) Overclock nedir?

Overclock, bilgisayar birleşenlerinin daha fazla performans için standart hızlarının üstünde çalıştırılmasıdır. Örneğin, elinizde P4 3.0 Ghz bir işlemci var, bu işlemcinin çeşitli ayarlarını değiştirerek 3.2 Ghz bir işlemci haline getirdiniz ve stabil çalıştırmayı başardınız. Bu durumda başarıyla işlemcinize overclock yapmış oluyorsunuz.

Overclock genellikle işlemcilere, sıkça da ekran kartlarına ve RAM'lere yapılan bir uygulamadır. Yeni nesil işlemcilerde ise hem yapılması kolay, hem de performans farkı daha fazla. Bunun üzerine "iyi de neden Intel ya da AMD overclock konusunda bir şeyler yapmıyor? Onlar overclock ile zarara uğramıyor mu?" ya da "tüketiciler aynı mimarideki işlemcilere sadece frekans-





ları farklı diye yüzlerce dolar fark ödüyor? O zaman herkes serinin en düşük modelini alsın, overclock edip kullansın." diyebilirsiniz ama durum o kadar da basit değil.

Diyelim aynı mimarideki bir işlemciyi overclock ettik ve aynı segmentteki en üst model işlemcinin frekansına dayadık. Unutmayın ki bunu yaparken stabil çalışması için soğutma ve güç tüketimi gibi konularda ciddi harcama yapmamız gerekecek. Ayrıca işlemcinin fabrika ayarları, en uygun sıcaklık ve güç tüketimine ayarlı olduğundan bunu değiştirmek otomatik olarak elektrik faturamızı ve garanti durumumuzu etkileyecektir. Halen overclock'un maliyetsiz ve risksiz bir işlem olduğuna mu düşünüyorsunuz? Standart fan yerine yeni soğutma çözümü, overclock için yeniden bir güç kaynağı almak ya da sıfırdan sistem kuruyorsak sırf overclock için güç kaynağına fark ödemek, ayrıca overclock'lu kullanımı boyunca ödenecek elektrik faturası farkı zaten ciddi bir maliyet. Diğer yandan bilgisayarlar normal ayarlarda bile sıkça sorun çıkaran aletler, kendi başımıza yaptığımız ayarlarda da illâki bir sorun çıkaracaklar ve unutmayın ki overclock'tan doğan sorunlar garanti kapsamına girmeyecek.

Hiçbir sorun olmasa bile overclock, işlemcinizin ömrünü kısaltacaktır. Sorunsuz çalışsalar bile en fazla üç-dört sene sonra saçmalamaya başlayacaktır. Bu durumda fabrika ayarlarına geri dönseniz bile kurtuluşunuz olmayabilir. Uzun süre overclock'lu olarak kullanılan bir işlemci veya grafik kartının gene en uygun frekansı, artık overclock'lu olduğu frekanstır. Çünkü parça artık o aralıkta çalışmaya alışmıştır.

Tüm risk ve maliyetlerine rağmen overclock, zevkli bir uğraştır. Bu yüzden hobi olarak yapanlar da var, test amaçlı yapanlar da. Bazıları ise, gerçekten daha fazla hıza ihtiyaç olduğu için bu işi yapıyor. Tabi bizim de öncelikli amacımız bu olacak.

## b) Overclock hangi sistemlere uygulanmalıdır?

Overclock işlemi, milâdını doldurmak üzere olan sistemlere ya da piyasadan özenle seçilmiş, düşük seviyede bulunan ama yüksek overclock potansiyeli vadeden parçalara uygulandığında bir anlam ifade eder. Zaten overclock'un çıkış felsefesi de buna dayanır; eldeki düşük seviyedeki parçaları mümkün olduğunca uzun süre ve yüksek performans olarak kullanmak. Diğer yandan en üst seviye ürünleri alıp, bunlara da overclock yapabilirsiniz ama binlerce dolar verip aldığınız bu sistemi, riske sokmanın hiç bir anlamı olmayacaktır. Zira zaten oyunları en yüksek detayda oynatacak, benchmarklardan yüksek skorlar alabilecek bir sisteme sahipsinizdir. Bunun yerine vaktinizi bol bol oyun oynayarak geçirmek daha keyifli olacaktır. Tabi bizim gibi donanım editörlüğü ya da hobi olarak elinizdeki sisteme kafanıza estiğinde benchmark yapmıyorsanız.

## B) Overclock için Soğutma ve Güç Tüketim Çözümleri

### a) Overclock için uygun güç kaynağı seçimi:

Geçtiğimiz aylarda, bir sistemin ne kadar güç tükettiğini hesaplayabilmeniz için bir tablo vermiştik. Gene bu tabloya sadık kalarak sisteminizin tükettiği gücü hesaplayın ancak bunun üzerine 100Watt ya da 120Watt arası overclock potansiyel tüketimini ekleyin. Çıkan sonuç size uygun güç kaynağının kapasitesini verecektir. Tahmini olarak ise size 500Watt-600Watt arasında bir güç kaynağı rahat rahat yetecektir.

Güç tüketimi konusunda diğer bir önemli nokta ise güç kaynağının verimlilik oranıdır. "Efficiency" olarak geçen bu oranın %70 veya %80 olması gerekir. Bu oranı da ürünün üreten firmanın (ister Tagan, ister Thermaltake, ister Zalman ya da başka bir marka olsun) kendi internet sitesinden, almak istediğiniz ürünün bilgileri ile arasında rahatlıkla görebilirsiniz.

### b) Overclock için soğutma çözümleri

#### 1. Hava soğutma:

Hava ile soğutma yapan ürünlerde arayacağımız ilk özellik kesinlikle bakır alaşımından ya-

pılmış olmaları. Diğer bir özellik ise overclock için üretilip, üretilmedikleri. Çünkü piyasada, sessiz soğutma veya standart işlemci fanlarına alternatif gibi seviye olarak çok kaliteli ancak ürün olacak ama biz sadece overclock için özel olarak üretilmiş olanları tercih edeceğiz (Thermaltake Big Typ 120, Aerocool Dominator gibi...)

#### 2. Su soğutma:

Su soğutma, hava soğutmaya güzel bir alternatif. Ancak standart su çözümlü soğutma sistemleri, normal ayarlardaki bir işlemciyi çok sessiz ve daha etkin soğuturken, overclock işlemi için yetersiz kalıyorlar. Overclock için uygun su çözümlü soğutmaların radyatör gücütüsü ise hava soğutmalı fanlardan çok daha fazla. Hal böyleyken su soğutma, overclock söz konusu olduğunda pek de iyi bir alternatif değil.

#### 3. Termal Macunlar:

Standart bir işlemciyi montaj ederken bile olmazsa olmazlardan biri haline gelen termal macunlara overclock işlemlerinde ayrıca özen göstermek gerekiyor. Zira bu işin kamberlerinden biridir. Isı aktarımında havadan çok daha iletken olan bu macunların kendi aralarındaki iletim farkı 20 dereceye kadar ulaşabiliyor.

Bu yüzden kaliteli bir macunu tercih etmek ve sanılanın aksine macunu bol değil, işlemcinin fanla temas eden yerini ince bir tabaka halinde kaplayacak şekilde dağıtılması en doğrusudur. Bunun için maket bıçağı ya da jilet kullanılabilir. Macun konusunda tavsiye isteyenler ise kendini kanıtlamış macunlardan Arctic Silver ve SGE Liquid Pro'yu önerebiliriz.

## C) İşlemcilerde Overclock

### a) FSB nedir, çarpan nedir? RAM ve doğru anakart seçimi neden önemlidir?

Her işlemcinin bir çalışma frekansı vardır. Overclock da zaten bu frekansı artırarak yapılır. Ancak bizim duyduğumuz çalışma frekansları (3.0 Ghz, 3.4 Ghz vs.) tek bir şeridin hızı değil, aksine tüm şeritlerin toplam frekansdır. Buna bağlı olarak FSB (Front Side Bus) yani önyüz veri yolunun MHz cinsinden bir çalışma frekansı vardır ve tek bir şeridi



ifade eder. Çarpan ise bu şeritlerden kaç tane kullanılacağını belirler (x9, x10, x13 gibi). Kısaca FSB'nin katsayılarıdır ve çarpan ile FSB hızını çarptığımızda işlemcinin asıl frekansını bulmuş oluyoruz. Overclock işlemi de ya çarpan sayısını arttırarak, ya da FSB frekansını arttırarak gerçekleşir. Ancak Intel işlemcilerin çoğunda çarpan kilidi olduğundan ve AMD işlemcilerin de sadece Athlon 64 gibi bazı sınıfları çarpanla oynamaya izin verdiğinden genel olarak FSB artırım yöntemini kullanılmaktadır. Ancak FSB ile oynamak için de düzgün anakart ve RAM seçimi şarttır.

Anakartın desteklediği FSB değerinin yüksek olması gerekir. Overclock esnasında kuzey ve güney köprülerinin ısınması hadisesi ise fazla sorun olmayacaktır. RAM cephesinde ise işler biraz daha çetrefilli. RAM'in frekansının FSB ile uyumlu olması için yüksek frekans iyi bir çözüm olsa da RAM'in (timing) zamanlamalarının da etkisi büyüktür. Hatta öyle ki 3.4 Ghz'den 3.8 Ghz'ye çıkarılan bir işlemci, düşük frekanslı ancak iyi zamanlamalı bir RAM'de, yüksek frekanslı ancak kötü zamanlamalı bir RAM'den daha iyi sonuç verebilir. Ancak ideal olan iyi bir RAM olarak frekans yüksek tutarak zamanlamaları düşürmektir. Bu da RAM'leri overclock anlamına geldiği için aslında işlemciyi overclock etmek RAM'lerden geçer. Bu yüzden çok sağlam RAM'lere sahip olmalısınız. Özellikle Corsair ve Kingston RAM'lerin belli serileri bu konuda kendini kanıtlamış durumdadırlar.

## b) BIOS vasıtasıyla overclock

BIOS üzerinden overclock yöntemini, sizlere Intel'in yeni Core 2 Duo serisinden E6300'ü birebir overclock işlemine tâbi tutarak anlatacağız. E6300'ü seçmemizin nedeni öncelikle Core 2 Duo ailesinin en alt modeli olmasına karşın overclock potansiyelinin oldukça yüksek olması. İşin ilginç yanı bu mini dostumuz biraz Overclock desteği ile Athlon 64 FX-62'yi bile devirebiliyor. Core 2 Duo sınıfındaki tüm işlemciler az ısı üretmekte ve buda tabii ki bize iyi bir overclock zemini hazırlamakta. Zira ısı overclock işleminin kilit noktası. Çok ısınan bir işlemciyi sağlıklı overclock edemezsiniz. Seçtiğiniz işlemci nispeten hem düşük frekanslarda çalışmalı, hem çok az ısı üretmeli, hem de bunlara rağmen kendi seviyesinde yüksek performans vermeli. Örneğin E6300'ün sadece 1.86 MHz'lik saat frekansına rağmen yüksek bir potansiyele sahip olması gibi. BIOS'ta ufak tefek bir-iki ayarı değiştirdiğiniz zaman Core 2 Duo E6300'ün saat hızını yüksek olasılıkla yaklaşık yüzde 50 oranında arttırabilirsiniz. Unutmayın bu frekanslarda stabil çalışması için işlemcinin iyi soğutulması şart.

Unutmadan, Core 2 Duo'ya temel olarak uygun bir anakarta ihtiyacımız var. Biz bir çok nedenden dolayı Asus'un P5B Deluxe WiFi-AP modelinde karar kıldık. Asus P5B'de en son Intel yongaseti olan i965P bulunuyor, buna DDR2-800 desteği ve iyi bir soğutma sistemi de dahil. Dahası ürünün özel overclock yazılımları (Ai Booster, PC Probe II) ve mükemmel ekipmanlar (Wi-Fi Dahil) sunması bizi cezbedetti. RAM olarak da iki adet 512 MB DDR2-800-Modülü, Corsair XMS2 bellek kullanmayı uygun gördük. Soğutmayı ise Arctic Cooling



Freezer 7 Pro ile sağladık.

Core 2 Duo E6300 özellikle bir overclock canavarı. Testlerde 1.86 Ghz'den 2.8 Ghz'e çok sağlıklı bir şekilde çıkabildi. Yaklaşık yüzde 50'lik bu yükselmeyi FSB frekansını 266 MHz'den 400 MHz'e çıkartarak yaptık. Intel'in yeni nesil işlemcilerde bu değer 266 MHz olarak ayarlanmış durumda (Quad Data Rate, QDR). Sözü edilen işte bu frekans değeri, işlemci ile ilgili bir oranda çarpıldığı, Overclock işlemi gerçekleşiyor. Core 2 Duo E6300 örneğinde biz 266 MHz'i yedi ile çarparak 1.86 GHz sonucuna ulaşıyoruz. Dilerse-nin bunun nasıl yapıldığını adım adım görelim:

Overclock düşünüldüğünden çok daha kolay yapılabilir. Tek bilmeniz gereken anakartın BIOS'undan hangi ayarlarını değiştirilip, değiştirilmeyeceği. Tabii biraz da sabır gerekiyor. Yi-

nede yedi adımda basit bir Overclock işlemi yapılmayacak gibi değil.

**1. Adım:** İlk olarak BIOS sürümünüzü dikkat edin. Biz aşağıdaki adımları sürüm 0405 ile gerçekleştirdik ve bir sorunla karşılaşmadık. Eğer karşılaşırsanız BIOS güncellemeye gitmemiz gerekecekti. Ama anakart üreticilerinin de sıklıkla belirttiği üzere, BIOS güncellemesi sadece zorunlu olduğu zaman yapılmalıdır. Esasında bu çok doğru çünkü demek istenilen şey çok basit: "Var olan sisteminiz sorunsuz bir şekilde çalışıyorsa, BIOS güncellemesine gitmeyin." Eğer siz de sıklıkla sorunlarla karşılaşıyorsanız son çare olarak BIOS güncellemeyi düşünmelisiniz.

**2. Adım:** Bir başka önemli nokta ise Ram'lerin SPD ayarı. BIOS'ta bu menü "Advanced" - "Chipset" - "North Bridge Configuration"ın altında "Configure DRAM Timing by SPD" olarak geçiyor. Burada bu ayarı devre dışı bırakmanız ve tüm ayarları kendiniz yapmanız gerekiyor. RAM ayarlarında frekans yüksek, zamanlama (timing) ayarları düşük olması gerekir. Bu değerleri yavaş yavaş arttırarak ve düşürerek ideal seviyeye ulaşabilirsiniz.

**3. Adım:** Burada "JumperFree Configuration" altındaki "Extended" a giriyoruz ve "CPU Frequency"yi 400 Mhz yapıyoruz. Tabii ki bu işlemi pat diye gerçekleştiriyoruz. 266 Mhz'den 400 Mhz'ye 15-20 Mhz'lik ufak adımlarla ulaştık. Her defasında 15-20 mhz kadar yükseltip sistemimizi yeniden başlattık. Böylece bir sorun olup olmadığını rahatça gözlemleyebildik.

**4. Adım:** RAM'lerin rekanslarını "DRAM Frequency"yi "DDR2-800 MHz" yapıyoruz ve tekrar her şeyin düzgün olup olmadığını bakıyoruz.

**5. Adım:** BIOS ayarlarını bitiriyoruz ve ayarları kaydedip çıkıyoruz. Sistemimiz açılıyor ve 2.81 Ghz yazısını görüyorsanız kazandınız demektir. Eğer olmazsa paniğe gerek yok: biraz bekleyin ve sisteminizi yeniden çalıştırın, bu defa sistem eski ayarlarla sorunsuz çalışmaya devam edecektir. Daha sonra yine 3. Adım 1 izleyin fakat bu defa "CPU Frequency"yi en fazla 350 MHz'e getirmeyi deneyin. Olmazsa da çok az işlemcinin voltajını yükseltebilirsiniz.





Ancak unutmayın, voltaj artırımı ısı üretimini ciddi oranlarda arttırabilir.

**6.Adım:** Sorunsuz çalıştıktan sonra Windows'u açın. Overclock'ı doğrulamak için CPU-Z nin son sürümünü indirip çalıştırın.

**7.Adım:** Şimdi yapmanız gereken tek şey sisteminizin kararlılığını test etmek.. Bunun için aynı anda birkaç tane Benchmark yazılımını çalıştırabilirsiniz. Eğer bu esnada bir sorun çıkmazsa sisteminiz stabil demektir.

Bizdeki E6300, CPU voltajını fazla ısı üretimini engellemek için 1,425 volta çekince bile 3 GHz'te gayet stabil çalıştı (429 MHz FSB ile).Hatta şunu söyleyebiliriz ki bu saat frekanslarıyla E6300, neredeyse tüm Benchmarklarda Extreme X6800'ü geride bırakmayı başarabildi. Neticede Intel'in bu küçük Core 2 Duo'su sadece 1.86 Ghz'lik hızıyla mükemmel bir işlemci olduğunu gördük. Diğer yandan da BIOS ile hafif çetrefilli de olsa overclock nasıl yapılır öğrendik.

### c) Windows altında çalışan programlarla overclock

BIOS'dan overclock bazılarımıza karmaşık ve haddinden fazla riskli gelebilir. Pek de haksız sayılmazlar. Hele ki Windows altında başarıyla çalışan ve kullanımı çok daha kolay olan onca program varken. Bu programları kendi anakartımızın üreticisinin sitesinden rahatlıkla temin etmemiz mümkün. Download kategorisinde, genelde "Utility" başlığı altında bulunan bu programlar, isminin içinde geçen "AI Booster", "Overclocker", "Tuner" gibi kelimelerden kendini rahatlıkla belli edecektir. Bulup, indirdikten sonra Windows altından overclock işlemimize hemen başlayabiliriz.

Biz örnek uygulama programı olarak Intel Desktop Control Center'ı tercih ettik ancak diğer tüm programlar da aynı prensiple çalışacaktır, bundan kuşkunuz olmasın. Programı açar açmaz çıkan menünün sol tarafında Bus Speed başlığı altında FSB ve hafıza frekanslarını göreceğiz. İlk önce yapmamız gereken 15-20 mhz FSB hızını arttırarak maksimum noktasına ulaşmak. Küçük adımlarla, yavaş yavaş FSB oranını arttırın, ayarları kaydedip, bilgisayarı yeniden başlatın. Bu konuda yavaş ve emin adımlarda ilerlemek çok önemli. İşlemcinizin dayanacağından yüzde yüz emin olsanız bile 100 Mhz-150 Mhz'lik bir FSB artırımından mutlaka kaçının.

Deneye deneye maksimum noktaya ulaştık. Eğer sistem dengesiz hale gelirse, program sorunsuz çalışan bir önceki haliyle sistemimizi yeniden açacaktır. Bu sayede nerede durmamız gerektiğini öğreneceğiz. FSB oranını belirledikten sonra hemen RAM frekansına ve hemen sol en altındaki bellek zamanlamalarına bakıyoruz. Bu zamanlamaların düşük olması gerekiyor. Bazen bunların düşmesi için FSB'yi az da olsa düşürmek gerekebilir. Mesela bizim maksimum FSB değerimiz 400 Mhz ama zamanlamalar çok yüksek. Bunun yerine 350 Mhz'de daha düşük zamanlamalarla çalışmak hem daha yüksek performans, hem de sağlam stabilite sağlayacaktır. Menüden hemen solunda ise işlemci sıcaklığı bulunacak. Sıcaklık normal seviyede, FSB oranı istenilen seviyede, RAM zamanlamaları düşük ve sistemimiz stabil ise hemen bir Benchmark yapıp skorumuzu öğrenebiliriz. Diğer tüm ayarlamaları ise programımız, bizim yerimize başarıyla halledecektir.

### D) Ekran Kartlarında Overclock

Ekran kartlarında overclock da işlemcilerden prensip olarak çok da farklı değil. Ancak daha kolay ve daha risksiz diyebiliriz. Bu işlem için de gene Windows altında çalışan RivaTuner ve ATITool gibi programları kullanacağız. Overclock yapacağımız ekran kartında ise seçiminiz 7900GS oldu. Sahip olduğu yüksek potansiyel

ile fiyatının iki katı ekran kartları ile rahatlıkla kapışabilecek güçte ancak bir kaç takviye yapmamız gerekiyor. İşe fanını sökerek başlıyoruz. Grafik işlemcisi üzerine termal macun sürdükten sonra kendi fanını takmak yerine, Zalman VF900-Cu fanımızı takıyoruz. Montajı bittikten sonra artık overclock işlemlerine başlayabiliriz.

Sizleri ekran kartlarının en kolay ve en zahmetsiz overclock programı ile tanıştırmak istiyorum, karşınızda ATITool 0.25 Beta 14! Bundan evvel genellikle RivaTuner'ı kullanıyordum. Profesyonel ayarları, kapsamlı içeriği her zaman hoşuma gitmiştir. Ancak bu kadar yoğun ayar silsilesi içinde sıkıldığımdan olsa gerek ATITool'u keşfettim. İsmi sizi yanıltmaya düşürmesin bu programın 0.25 Beta versiyonuyla Nvidia kartlara da rahatlıkla overclock yapılabilir. İlk önce programı açıp hemen sol taraftaki "Find Max Core" tuşuna basıyoruz. Program yavaş yavaş çekirdek hızını yükseltecek ve artifact olup, oluşmadığını test edecek. Belli bir frekansta duracak ve burası bizim sınırımız olacak. Sonra "Find Max Mem" tuşuna basıp aynı işlemi grafik belleklerinde yapmasını bekleyeceğiz. Son bir kez daha "Scan for Artifacts" dedikten sonra eğer bir sorun yoksa overclock işlemimiz bitmiş olacak. Ayarları kaydedin ve bu işi de başarıyla tamamlayın. Ne kadar kolay değil mi?

Şimdilik bu kadar donanım dostları, gelecek ay yeni bir konuyla birlikte olmak üzere hoşçakalın... ■





# TEKNİK SERVİS

Bu ay Level'in yan gelip yatma yeri olmadığını anlamış bulunmaktayım. CeBit ile başlayan yüksek tempo, WCG ile devam etti, arada sayısız defa dergiye gidildi, toplantılar, konuşmalar yapıldı. Eve gecenin bir yarısı gelinip sabahlara kadar, oradan da akşamlara kadar bilgisayar başında yazılar yazıldı. Derken okullar açıldı, Ramazan geldi... Asıl bomba ise özlenen soğuk havaların gelmesiydi! Artık yaparım overclockumu, oynarım oyunumu, girerim pikemin altına sızırım bilgisayar karşında. Yanımda bir fincan kahvem. Guzzz...

-OlgaY Ertez

## DDR II Anakarta DDR Takılmaz

**SORU** Merhabalar. Yeni bir bilgisayar toplamaya çalışıyorum. Bütçem kısıtlı ve olabildiğince az parça değiştirmek istiyorum. Elimdeki Intel işleci ile çalışmaya uygun anakartlarda (örneğin GIGABYTE 8VM800PMD) bellek hızı 533/400 MHz olarak geçiyor. Bunlar benim emektar Kingston 266 MHz DDR belleklerimi çalıştırır mı? Şimdiden teşekkürler.

Mehmet GÜLERBAŞLI

**CEVAP** Merhabalar Mehmet. Elindeki bellekler 266 MHz DDR, bakmış olduğun anakartlar ise DDR2. Bu yüzden elindeki belleği bu anakartlarda kullanamayacaksın. Keske elindeki işlemciyi yazsaydın. O zaman sana uygun bir anakart önerebilirdim. Ama DDR 400 MHz veren her hangi bir anakartı alman bir problem yaratmayacaktır. Sonuç itibarıyla bunlar destek frekansları. Elindeki 266 MHz'den yüksek olmaları pek bir sorun yaratmayacaktır. Yeter ki DDR2 olmasın. Kendine iyi bak, görüşmek üzere.

## Bilgisayar Kızartması

**SORU** Selam değerli Level hanedanlığı, size bir sorum olacaktı. Geçenlerde Tom's Hardware'de gördüm, sistemi 30 litre yağa daldırıp çalıştıyorlardı. Biz de bunu yapabilir miyiz? Ne sorunun çıkabilir? Gerçekten de mükemmel bir şekilde hem soğuk, hem de sessiz bir çözüm olur mu? Cevap verersen çok sevinirim OlgaY abi.

Mehmet ÇETİNKAYA

**CEVAP** Evet arkadaşlar, 30 litre bitkisel yağda stabil bir şekilde sistemler çalışabiliyor. Ancak bunu siz evde, ortalama bir bilgisayar ve elektrik bilgisiyyle yapamazsınız. Çünkü kaçak olasılığı var ve yağ olduğu için kaçak durumunda sudan çok daha fazla tepki verecektir (yağ dediğin tutuşur, yanar mazallah demek istiyor yani -Tö). Neyse bu işin erbapları yapmış, çok da güzel olmuş. Bu arada sizin de evinizde ayçiçek yağını leğene boşaltıp sisteminizi içine batırabileceğiniz anlamına gelmiyor. Kaldı ki 30 litre bitkisel yağ alana, onun temizliğiyle, kasanın yalıtımıyla uğraşana kadar bakır alaşımli sessiz bir hava soğutma da alabilirsiniz. O sizin için çok daha iyi ve sessiz bir soğutma çözümü olacaktır. Bu arada Tuğbek'cim, ısınsin diye Intel test işlemcimize overclock yaptydım, üzerine de sucuk attıydım. Baksana pişmiş mi? (Vuaaaa X6800'üm benim!!!-Tö)

## VirtualDrive'a Alternatif

**SORU** Selamlar tüm Level çalışanları. Derginizi yaklaşık dört yıldır takip ediyorum ve bu

size ilk mailim. Fazla uzatmadan soruma geçeyim. Ben oyunları CD'siz çalıştırabilmek için VirtualDrive programını kullanıyorum. Fakat bu programı yükledikten sonra Daemon Tools programı çalışmıyor. Daha doğrusu çalışıyor ama Daemon Tools gereken oyunlara girmiyor (görünürde hiçbir sorun yok). Alternatif olarak Alcohol %120'yi denedim sonuç yine aynı. Acaba VirtualDrive'ı mı silmeliyim, yoksa bunları birlikte çalıştırmanın bi yöntemi var mı? Yardımcı olabilirsiniz çok sevinirim. Hepinize iyi çalışmalar. Tuğbek ve Serpil'e ömür boyu mutluluklar...  
PirANh@

**CEVAP** Evet bu bahsettiğin programlar, özellikle de Alcohol %120 ve Deamon Tools birlikte çalışmayı kabul etmeyen programlar. Diğer benzer programlarla da çakışma olasılıkları hayli yüksek. Benden sana tavsiye, ilk önce tüm bu programları kaldır, bunların oluşturduğu sanal sürücülerini de Aygıt Yöneticisi vasıtasıyla temizle sonra sadece Deamon Tools'un en yeni sürümünü yükle. O sana fazlasıyla yetecektir. Kolay gelsin.

## Neden PS3'ü Kimse Sevmiyor?

**SORU** Tüm LEVEL ailesine selamlar ve hiç uzatmadan tek soruma geçmek istiyorum. Sorum şu; "Neden PS3, Xbox 360 denen garip konsol karşısında hep komik duruma düşürülüyor?" Daha bir ay evvel tüm internet sitelerinde PS3, 360'tan daha az poligon çizme gücüne sahip deniyordu şimdi de PS3, yükleme sürelerinde 360'tan daha yavaş diye bir sürü haber ortalıkta geziyor.

Bu haberlerin doğruluğu var mı? Allah aşkına biraz aydınlatın bizi. Ben bugüne kadar PSone ve PS2 kullandım ama bu haberler karşısında benim bile kafam çok karışır oldu. Koskoca SONY, PS gibi bir efsaneyi bitirecek mi, nedir bu olay?

Son çare sizin vereceğiniz cevaplara bağladık umudumuzu sizin görüşlerinize çoğu zaman doğru çıktı, nedir bu soruma yapacağınız yorum? Sizlerden yardım bekliyorum lütfen tüm bilginiz ve öngörünüzle yardımcı olun ben ve benim gibi kafası karışmış insanlara lütfen. Şimdiden çok teşekkür ederim.

Yalçın YAMAN

**CEVAP** Ciddeten son bir kaç aydır Sony bakışları üzerine çekti ve bunlar daha çok kan çanağına dönmüş gözlerden fırlayan öfkeli bakışlar. PS3 açıklanan sistem özellikleri ile yürekleri ağızlarına getirmişti, ama sonradan açıklanan fiyatıyla bu teknolojiye deyip demeyeceğini düşündürmeye başladı. Çünkü her piyasada olduğu gibi konsol piyasasında da görünmeyen bir üst fiyat limiti vardır ve bunu geçmek çok risklidir. Sony de bu fiyat limitini

geçeceğini açıklayarak risk alacağını belli etmişti. Biz de "ya sabır" diyip beklemeye devam etmiştik. Her fuarda yayınlanan ağızların suyunu akıtan o muhteşem oyunlardan sonra biraz da olsa zımparalanmaya başladı bu fiyat konusu. İnsanlar paşa paşa para biriktirmeye başladı ama sonra bu HDTV meselesi çıktı (Aleti HDTV'ye bağlamak için gereken HDMI kablosuna ayrıca para verip satın almamızın gerekeceği ortaya çıktı yani -Sinan). Böylece işler çığırından çıkmaya başladı çünkü bu, PS3'ün zaten yüksek olan fiyatının üstüne eklenen ekstra bir maliyetti.

Ona da kabul dendi ama bu ay açıklanan, makinanın Avrupa'da 2006 sonu yerine 2007 Mart'ında çıkacağı haberi bardağı taşıran son damla oldu. Teknik konularda ise Xbox 360 ve PS3'ü yan yana koyup kapıştırmadan bir şey söylemem. Çünkü her haber bana azıcık da olsa spekülasyon içeriyor gibi geliyor. (Ben söylerim valla PS3, Xbox 360'ı bir temiz döver. Almadım Xbox, PS3 bekliyorum -Tö).

Sonuç o ki Sony kullanıcıları çok kırıldı ve Sony teknik arızalardan, gecikmelerden çok pazarlama hatalarından zarar görecek.

## Ping Nedir?

**SORU** Merhaba tüm Level ailesi, ben Battlefield, UT2004, DoD ve CS Source gibi oyunları denemek için aldım. Sonra başıma ne geldiyse şu pingden geldi. "Your ping is too high" gibi mesajlar yünden hiç birini oynayamıyorum. Ping nedir??? Bu problem galiba modemimden kaynaklanıyor. Bana lütfen birkaç tane güzel modem önerir misiniz? Siz bu oyunları hangi modemlerle oynuyorsunuz? Şimdiden teşekkür ederim.

Emir MURATHANOĞLU

**CEVAP** Merhabalar Emir, online oyunlar oynamak istiyorsun ama anladığım kadarıyla bağlantıda ciddi sorunlar yaşıyorsun. Biz de üzerimize düşeni yapıp, sana hemen yardımcı oluyoruz. Ping, oynadığın oyun sunucusuna gönderilen bir veri paketinin gidip geliş süresidir (Aslen Ping Pong'dur. Siz Ping diye mesaj atıyorsunuz, karşı taraf onu Pong'luyor. Ping Pong eyleminin süresi de Ping değerini belirliyor -Tö) Süre ne kadar artarsa ping değeri de o kadar artar, oyun oynanılmaz olur. Bu





senden çok internete bağlandığın hat-tan veya servis sağlayıcından kaynakla-nıyor olabilir. Bu hatalara 56K dial-up döneminde sıkça rastlanırdı ama artık kablo.net ve ADSL var.

Umarım 56K dial-up modemle nete girmiyorsundur (dial-up kaldı mı ya?). O zaman böyle bir sorun yaşamam doğal. Modemle alakalı bir sorun olsa hiç nete giremezdi diye düşünüyorum. Diğer yandan ağ ayarlarıyla alakalı da olabilir. Modemi değiştirmeden evvel servis sağlayıcından bağlantının durumunu öğren derim. (Belki de yurtdışındaki sunuculara bağlanmaya çalışıyorsunuz. Telekom sağ olsun yurtdışından oyun oynayamıyoruz. Senin yurtiçi sunuculara bağlanman lazım. Mesela www.oynasana.com adresinde bir dolu sunucu bulunuyor. -Tü)

## Spekülasyonlar

**SORU** Merhaba, çok yakın bir zamanda bilgisayar almayı düşünüyorum ve gerçekten yardıma ihtiyacım var. Öncelikle Vista gelecek, bilgisayar almayın diyenler

doğru mu söylüyor? Beklemeli miyim? Yani en azından beklemeye deyecek mi, yoksa Vista'ya göre şimdiden geleceğe yönelik bir bilgisayar almak mümkün mü?

Şimdi topladığım sisteme bir bakar mısın? (Topladığım sisteme baktım, onun yerine dergideki İdeal sistemi alman daha akıllıca olacaktır. Ekran kartı olarak da X1900 serisinden bir modeli seçebilirsin. - OlgaY)

Bir de "Pentiumlar'da çok ısınma sorunu oluyor" dedi birçok arkadaşım. "AMD al." dediler. Pentium hep reklâmdan kazanıyormuş falan. Bu doğru mu, bunu da öğrenmek isterim. Her şey için şimdiden çok teşekkür ederim.

Erman DEMİRCİ

**CEVAP** Bundan birkaç ay evvel biz de insanlara "Vista geliyor! Aman bekleyin!" di-yorduk ama AMD'nin 940 ve özellikle Intel'in Co-re 2 Duo serisini gördükten sonra bundan vaz-geçtik. Çünkü Vista çıktığında bunlardan daha yeni bir seri olmayacak piyasada. Yani o dönem-de göreceğin işlemci ailesi şu anda piyasada mevcut. DDR2 belleklerin frekansından bir yukarı yönlü hareket var, o ürünler de piyasada var. Sadece ekran kartı piyasasında DirectX 10 des-

tekli kartlar gelecek ama onların da tarihi şimdilik meçhul. Yani Vista çıktığında şimdi piyasada olmayan bir tek ekran kartları ola-cak. Hal böyleyken Vista çıksa da, çıkmasa da gene aynı parçaları satın alacaksın. Tek deği-sim fiyat bazında olabilir. Çünkü bu parçaların hepsi yeni piyasa girdi ve stokları bol değil. Buna rağmen yine de fiyatları çok uygun. Elin-de yeterli paran varsa bence bekleme, eğer yoksa da bekle bu yeni nesilden bir sistem kur. Ama bekleme gereken de Vista değil, parça-ların ucuzlaması.

Intel'in daha çok ısındığı, reklamdanda para kazandığı falan hurafe. Son Core 2 Duo işlemci serisi çok güçlü ve Ahtlon'lardan daha az ısı-nyorlar.

Hava kapanıyor, yağmur yağacak herhalde. Posta-larınız bittiğine göre, çayımın da son bir yudum alıp kalkabilirim. Boğaz kenarındaki bir çay bah-çesinde... Bir sonraki Teknik Servis'de görüşmek üzere kendinize iyi bakın, sıkı giyinin. Garson, he-sap... (Sinaaan! Laptop'umu bulamıyorum. Serpil sen gördün mü? Ya 10 dakika önce masamdaydı nereye gider koca bilgisayar?.. -Tü) ■

# DONANIM PAZARI

## TEKNİK SERVİS

### SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donan-  
im@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-  
mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar  
Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

Bu ay ki özel dosya konumuzda overclock hadisesini masaya yatırdık. Hal böyle olunca "Peki hangi işlemci, hangi ekran kartı?" soruları gelecektir. Bu aralar ciddi ciddi overclock işine para yatırmak istiyorsanız ve hakikaten de bu konuda tecrübeliyeniz Intel 6300 ve Nvidia 7900GS ikilisine bir göz atın derim. Her şekilde verdiğiniz paraya değecektir.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

shop.arena.com.tr  
www.bogazici.com.tr  
www.hepsiburada.com  
www.eksenbilgisayar.com

www.kangurum.com  
www.gold.com.tr  
www.vatanbilgisayar.com  
www.hs.com.tr

|              | Ekonomik                             | İdeal                                  | Süper                                 |
|--------------|--------------------------------------|--|---------------------------------------|
| İşlemci      | Intel Core 2 Duo 6300 \$205          | Intel Core 2 Duo 6600 \$354            | Intel Core 2 Duo 6700 \$594           |
| Anakart      | ASUS P5B \$167                       | ASUS P5B \$167                         | ASUS P5W DH Deluxe \$213              |
| Bellek       | 512MB DDR2-800 Kingston \$119        | 1GB DDR2-800 Kingston \$212            | 1 GB DDR2-1000 Kingston \$302         |
| Sabit-disk   | Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB \$52 | Samsung 200GB SATAII 7200RPM 8MB \$78  | 2xSamsung 300GB SATAII (Raid 0) \$230 |
| Ekran Kartı  | Asus EAX1300Pro/TD/256MB \$98        | Sapphire X1600 TX \$138                | Sapphire X1950 XTX \$592              |
| Monitör      | Samsung 794 MB Flat 17" \$114        | Samsung 997 MB Flat 19" \$187          | BenQ LCD FP93GX \$449                 |
| Optik sürücü | Samsung 52/32/52/16 Combo \$27       | Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$36     | Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$36    |
| Ses kartı    | Entegre \$0                          | Sound Blaster X-Fi Extreme Music \$139 | Sound Blaster X-Fi Fatality \$309     |
| Kasa         | Asus TA-211 \$51                     | Thermaltake Shark \$145                | Coolermaster Stacker \$165            |
| Klavye       | Logitech Internet Pro \$15           | Logitech G3 \$69                       | Logitech G15 \$86                     |
| Mouse        | A4Tech X-750F \$24                   | Razer Diamondback \$65                 | Logitech G5 \$94                      |
| Floppy       |                                      |  | \$6                                   |
| Toplam       | \$878                                | \$1,593                                | \$3,076                               |

**Not:** Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılardan değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denemiştir.



# STRATEJİ USTASI



Erce Güven  
erceguven@gmail.com

## ZAFER ÇIĞLIKLARI

Uzun zamandır kaliteli bir Adventure oyununa hasret kalmıştık. Tamam, geçen ay tam çözümünü (PDF olarak ve DVD'deydi... görmüşünüz değil mi? – Sinan) verdiğimiz Dreamfall, epik hikayesi ve akıcı konu anlatımıyla hepimizi yorucu hayatlarımızın bir türlü aşamadığımız sınırlarının dışına çıkarmayı başarmıştı. Ama sıkı Adventure oyuncularının istediği şey tam olarak bu muydu acaba? Sağlam bir konusu olan Dreamfall, bir Adventure oyununun sahip olması gereken akılcı bulmacalara pek yüz vermemiş; hikayesini daha ön plana çıkarmayı tercih etmişti. Bu ay çıkar çıkmaz deliler gibi oynayıp tam çözümünü hazırladığımız Broken Sword 4'de ise durum tam tersi. Konu pek iç açıcı değil ama bulmacalar tam aradığımız gibi. BS3'de yapılan "sandığı çek, kendine yol aç" hatasının bir kez daha tekrarlanmadığını görmek bile BS serisinin yeni bir klasiğe kavuştuğunu müjdelere gibi. Evet, tam çözümü bu sayımıza yetiştirebilmek için çok uğraştık ama size tavsiyem oyunu mümkün olduğunca kendi başınıza oynamanız. BS4 gibi Adventure oyunları o kadar az ki, onları bir kaç saat içinde hiç uğraşmadan bitirmeye çalışmak haksızlık olur.

Bu ay, strateji severleri de ihmal etmedik. Sid Meler'in Civilization 4'ü sanki yeterince büyük değilmiş gibi bir de Warlords'u çıkarıldılar başımıza. Bu genişleme paketiyle beraber gelen 6 yeni toplumu, genel özellikleri, eşsiz birimleri ve liderleriyle anlattığımız yazımız eminim kafanızdaki bazı soru işaretlerini ortadan kaldırmaya yardımcı olacaktır.

Umarım Broken Sword'un son demosunu izlediğinizde ve Warlords'da ele geçirilmediği tek karış toprak parçası bırakmadığınızda bu sayfalardan yararlanmış olur ve zafer çığlıklarınızdan birini de bizim için atarsınız.

Gelecek ay görüşmek üzere... ■

## CIVILIZATION 4 WARLORDS YENİ UYGARLIK STRATEJİLERİ

Civilization 4'de 18 farklı toplumu yönetebildiğimiz yetmiyormuş gibi Warlords bize tam 6 yeni toplum daha kazandırıyor. Öncekiler gibi bu yeni toplumların da kendilerine has özellikleri, artıları ve eksileri bulunuyor. İlerleyen satırlarda Warlords ile birlikte gelen 6 yeni toplumu can alıcı özelliklerine kısa da olsa değinmeye çalışacağım.

|  |   |
|--|---|
| Öncelikle her bir topluma yol gösteren liderlerin sahip olabilecekleri özelliklerin ne ise yaradığını görelim; |   |
| Agresif  | : Atesli silahlar ve iyileştirilmiş askerler<br>%200 Kısla ve Drydock üretim hızı                       |
| Karizmatik   | : Şehirlerde +1 mutluluk<br>Birim gelişiminde -%25 XP<br>Monument ve Broadcast kulelerinden +1 mutluluk |
| Yaratıcı   | : Şehirlerde +2 kültür<br>%200 Theatre ve Colosseum üretim hızı   |
| Yayılmacı  | : Şehirlerde +3 sağlık<br>%200 Granary ve Harbor üretim hızı  |
| Ekonomist  | : En az 2 altınlık bölgelerden +1 altın   |
| Emperyalist  | : 2 kat büyük General şansı<br>%150 yerleşimci üretim hızı  |
| Çalışkan   | : %150 Wonder üretim hızı<br>%200 Forge üretim hızı   |
| Düzenli  | : %50 hükümet giderleri<br>%200 Lighthouse ve Courthouse üretim hızı                                    |
| Filozof  | : 2 kat büyük İnsan şansı<br>%200 University üretim hızı  |
| Korumacı   | : Okçu ve ateşli silah birimleri<br>Ücretsiz iyileştirme alır<br>%200 Wall ve Castle üretim hızı        |
| Ruhani   | : Hükümet politikası ya da din<br>değişiminde anarşi yaşanmaz<br>%200 Temple üretim hızı                |



### Carthage

Lider: Hannibal Barca  
(Karizmatik & Ekonomist)  
Carthage'in tek lideri olan Hannibal, zengin bölgelerde oldukça işinize yarayabilir. Gelir getiren yeni bölgeleri ele geçirme kabiliyeti ve ekonomist yapısı sayesinde, Carthage toplumunun ekonomiyeye dayalı stratejisinin en iyi temsilcisidir.

Başlangıç: Balıkçılık ve Madencilik  
Horse Archer'in yerini Numidian Cavalry; Harbor'un yerini Cothon alır.

Kendine has birimi ve binası: Cothon Harbor sayesinde sahil şeridinde kurduğunuz şehirlerinizde daha çok gelir elde edebilirsiniz. Horse Archer'lara göre biraz daha güçsüz olan Numidian Cavalry, piyade birlikleri karşısında, savunmada ve açık alan savaşlarında ciddi avantaj sağlar.



### Değerlendirme:

Tüm stratejilerini ekonomi üzerine kurmuş olan Carthage, savaşın daha oyunun ilk safhalarında başladığı durumlarda oldukça güçlü durumlara düşebilir. Bu yüzden Carthage'i seçenler oyuna başlar başlamaz yeni bölgeleri ele geçirmeye çalışmalı, zaman kaybetmeden diğer toplumlarla çeşitli alanlarda ticaret yapmaya başlamalıdır.



### Celtic

Lider: Brennus  
(Karizmatik & Ruhani)  
Brennus her ne kadar iyi bir lider sayılsa da onun ruhani özelliğini kullanarak, zaten pek iyi bir seçim olmayan bu toplumda istediğiniz zaman hükümet şeklini ve dini yapıyı değiştirebilirsiniz.

Başlangıç: Misticizm ve Avcılık  
Swordman'ın yerini Gallic Warrior; Walls'un yerini Dun alır.

Kendine has birimi ve binası: Gallic Warrior'lar tepelik bölgelerde yapılan savaşlarda, savunma açısından avantajlı olsalar da bu o kadar kısıtlı kullanım alanına sahip bir özelliktir ki, oyunun genelinde çok fazla işinize yaramayabilir. Ancak Dun sayesinde şehirlerinizde ürettiğiniz askerleriniz de aynı bonusla otomatik olarak sahip olabileceklerinden bir parça olsun avantajlı konuma geçebilirsiniz. Eğer oynadığınız haritada bol bol tepelik alanlar varsa, şehirlerinizde üreteceğiniz güçlü askerler oldukça işinize yarayacaktır.



### Değerlendirme:

Keltleri seçmeniz açıkçası size çok da fazla bir ekstra güç kazandırmayacaktır. Özellikle karşınızdaki rakipler, araştırma çalışmalarını hızla tamamlayabilen toplumlarda oluşuyorsa, kısa sürede alt edilebilirsiniz. Bu yüzden Keltlerle başarıya ulaşabilmek için teknolojik açıdan gelişmeye büyük önem vermelisiniz.



### Korea

Lider: Wong Kon  
(Ekonomist & Korumacı)  
Savunma ağırlıklı bir oyun stili için en uygun liderlerden biri olan Wang Kon ile oyuna başladığınızda ilk yapmanız gereken şey,





tüm şehirlerinizde ciddi bir savunma kurmak olmalıdır. Savunmanızı iyi tutup bir yandan teknolojinizi ilerletebilirseniz başarılı olabilirsiniz.

#### Başlangıç: Mistisizm ve Madencilik

Catapult'un yerini Hwacha; University'nin yerini Seowon alır.

#### Kendine has birimi ve binası:

Hwacha, düşman piyadelerine karşı çok etkili bir silah olarak dikkat çekiyor ancak oyundaki tüm kuşatma silahlarında olduğu gibi bu silahın da çok ciddiye alınmaması gerektiğini söylemek yanlış olmaz. Seowon ise üniversiteye oranla çok daha ciddi bir araştırma artışı getiriyor. Kore bu sayede teknolojik açıdan rahatlıkla düşmanlarının önüne geçebiliyor.

#### Değerlendirme:

Genel olarak bakıldığında Kore'nin en büyük artısının, teknolojik açıdan gelişimini çok hızlı bir şekilde tamamlaması olduğu görülebilir. Ancak bu kadar ciddi bir avantaja sahip Kore'nin başka bir konuda yani askeri alanda çok da başarılı olmasını beklememelisiniz. Özellikle oyunun ilk safhalarında saldırıya uğrarsanız kendinizi savunmakta ciddi zorluk çekebilirsiniz. Ancak belirli bir süre düşmanlarınızın dikkatlerini üzerinize çekmeden varlığını sürdürmeyi başarabilirsiniz, oyunun ilerleyen anlarında çok güçlü bir toplum yaratabilirsiniz.



#### Osmanlılar

##### Lider: 2. Mehmet (Yayılmacı & Düzenli)

Civilization 4 Warlords'da Osmanlı hükümdarının "yayılmacı" bir yapıda değerlendirilmesine kimsenin şaşırdığını sanmıyorum. Yeniçerilerle dolu bir Osmanlı ordusuyla birçok bölgeyi kolaylıkla işgal edebilecek olan Fatih Sultan Mehmet'in en büyük sorunu yeniçerilere ulaşmak olarak düşünülebilir. Bu birimleri elde edinceye kadar geçecek sürede, tüm oyun stilini, önüne gelen her bölgeyi ele geçirmek olarak belirlemiş olan Osmanlıların düşmanları ciddi savunmalar kurabilirler. Bu yüzden elinizi çabuk tutmalısınız.



#### Başlangıç: Teknoloji ve Tarım

Musketman'ın yerini Janissary; Aqueduct'ın yerini Hammam alır.

#### Kendine has birimi ve binası:

Yeniçeriler Musketeer'lerle eş güçlere ve hemen hemen aynı bedele sahipler. Ancak ateşli silahlar kullanmaya başlamamış düşmanlar karşısında Musketeer'den çok daha etkili olduklarını söyleyebiliriz. Eğer düşmanlarınız barutun gücünü keşfetmeden yeniçerilerinizle saldırıya geçebilirsiniz düşman askerlerini yerle bir etmeniz için saniyeler yeterli olacaktır. Aqueduct'ın aksine mutlu bireyler yaratan hamamlar da Osmanlıların avantajlarından biri olarak dikkat çekiyor.

#### Değerlendirme:

Civilization 4: Warlords'da Osmanlılar askeri açıdan gerçekten çok güçlü bir toplum olarak temsil ediliyor. Yeniçerilerin gücü sayesinde Osmanlılar, oyunun ilerleyen safhalarına kadar tüm zaferleri bileklerinin gücüyle kazanabilirler. Füzeler ve uçaklar kullanılmaya başlamadan önceki dönemi değerlendirecek olursak Osmanlıların karşısına Almanlardan ya da "Protective" özelliğine sahip liderleri olan toplumlardan başkasının çıkması mümkün değil gibi görünüyor. Ancak tüm bu yıkıcı askeri gücü sadece saldırı amacıyla kullanırsanız, geride bıraktığınız savunmasız topraklarınız yağmacı komşularınız tarafından kolaylıkla ele geçirilebilir. İşgal etme hırınızı biraz olsun dizginleyebilirsiniz Osmanlılar sizi zaferden zaferle kosturan bir seçim olabilir.



#### Viking

##### Lider: Ragnar Lodbrok (Agresif & Ekonomist)

Sert Vikinglerin sert lideri Ragnar'ı kullanarak daha oyunun başında istediğiniz yerleri ele geçirmenize yetecek güce ve paraya sahip olursunuz. Eğer Ragnar liderliğindeki ordularınızı çok fazla cepheye bölmeyen ve tek bir güç olarak saldırırsanız başarılı olmanız çok daha kolaylaşır.



#### Başlangıç: Balıkçılık ve Avcılık

Maceman'ın yerini Berserker; Lighthouse'un yerini Trading Post alır.

#### Kendine has birimi ve binası:

Berserker'lar amfibi özelliğine sahip birimler olmalarıyla dikkat çekiyorlar. "Amfibi de ne?" diyenleriniz için, bu birimlerin gemilerden ya da dere boylarından hiçbir kısıtlama ve cezaya maruz kalmadan saldırabildiklerini belirtmek yerinde olacaktır. Yerlerini aldıkları Maceman'lerden farklı olarak şehir saldırılarında da bonus kazanıyor olmaları onları daha da vazgeçilmez kılıyor. Trading Post'lar ise ürettiğiniz tüm gemilerinize +1 hareket özelliği kazandırıyor. Bu sayede düşmanlarınızdan çok daha hızlı bir şekilde tüm dünyayı dolaşmanız mümkün oluyor. Daha hızlı keşif, bol kaynağa sahip adaların daha çabuk bulunması anlamına geliyor ve ekonominize dolaylı yoldan ciddi bir katkı sağlamış oluyor.

#### Değerlendirme:

Vikingler gördükleri her düşmanı öldürmekten büyük keyif alıyorlar ve işin güzel tarafı, bunu yapabilecek güce sahipler. Diplomasiyi tamamen bir kenara bırakan Vikingler için varsa yoksa savaş. Dünya üzerinde kendisi dışında tek bir medeniyet bile kalmayınca kadar yok etmeye programlanmış olan Vikingler daha oyunun ilk safhalarında bile savaşa hazır durumdadır. İlk bir iki şehrinizi geliştirmekte kullandıktan sonra ele geçireceğiniz diğer şehirleri sadece birer askeri üs olarak düşünün ve buralarda sadece askeri birim üretimi yapın.



#### Zulu

##### Lider: Shaka (Agresif & Yayılmacı)

Savaşçı bir millet olan Zuluların lideri Shaka, dünyaya teknoloji hakim olmadan önce oldukça iyi bir lider izlenimi yaratabilir. Ama teknoloji ilerledikçe lideri olduğu toplum gibi o da kaybetmeye mahkum olur.



#### Başlangıç: Tarım ve Avcılık

Spearman'ın yerini Impi; Barracks'ın yerini İkhana alır.

#### Kendine has birimi ve binası:

Impi'ler sahip oldukları ekstra hareket puanı sayesinde, bineğe sahip birimlerle aynı hıza ulaşıyorlar. Ayrıca belli bölgelerde hareket bonusları da kazanarak haritada istedikleri gibi at koşturabiliyorlar. Bu sayede düşmanın yerini erken bir safhada tespit edip onları hazırlıksız yakalama gibi bir şansları oluyor. İkhana binalarının yapımı pahalıya patlasa bile şehrin bakımlarını düşürmesi, hazineye katkıda bulunması ve diğer şehirleri kontrolünüz altına almanıza yardımcı olmasıyla bu ek-sisini fazlasıyla telafi ediyor.

#### Değerlendirme:

Vikingler gibi Zulu toplumu da doğuştan savaş için yaratılmış izlenimi veriyor. Zulu medeniyetini zafere taşımak isteyen oyuncular, oyunun daha ilk saniyesinden itibaren hareket eden her şeye saldırmalı ve teknoloji dünyaya egemen olmadan önce yeryüzünün yarısını ele geçirmeliler. ■

Erce Güven eguven@level.com.tr



# BROKEN SWORD 4

GÜZEL KIZLAR VE EĞLENCELİ BULMACALARLA DOLU BİR TAM ÇÖZÜM



## NEW YORK - BAIL BONDS

Kısa giriş demosu biter bitmez odanın sağ köşesinden golf sopasını alın ve odadaki diğer kapı üzerinde kullanın. İçeri girin ve çekmece dolabını kapının önüne itin. Çekmecelerin üstüne çıkıp tavandaki açıklıktan bir üst kata tırmanın. Kötü adamlar asansörü çağırınca Anna asansörün kapısını tutacak ve golf sopasını asansörün kapısında kullanmanız gerekecek. Anna ile birlikte odanın sağ ileri köşesindeki havalandırma ızgarasını yerinden sökün (Anna'ya bir şey yaptırmak istediğinizde envanterinizdeki diğer eşyalar (!?) gibi onu da seçerek istediğiniz nesnenin üzerinde kullanmalısınız). Havalandırma fanını yerinden çıkarın ve asansör kapısının altına yerleştirin. Golf sopanızı alın ve havalandırma boşluğundan geçin. Pervazda ilerleyin ve merdivenlerden çatıya çıkın. Vinç kolu benzeri yapıya çıkın ve en ucuna giderek zinciri sarkıtın. Aşağı inin ve golf sopanızı zincir üzerinde kullanın. Karşı tarafa geçince diğer vinç kolunun kontrol eden düzeneği kullanın ve Anna'nın yanınıza gelmesini sağlayın.

Binaya girdiğinizde boruya tutunun ve ilerlemeye başlayın. Boru kırılacak ve geri dönmek için başka bir yol bulmanız gerekecek. Borudan ilerlemeye devam edin. Merdivenlerin başındaki kapıyı bağlı tutan ipi alın ve kapıyı kapatıp sürgüsünü çekin. Kapıya sağ fare düğmesiyle tıklayıp etkileşim simgesini seçin. Kapıyı tekmeleyecek ve Anna'nın geçmesi için bir köprü yapacaksınız. Anna yanınıza geldikten sonra bir alt kata inin ve buradan da bir alt kata atlayın. Elektrik kablolarına yaklaşın ve uyarı konuşmasından sonra bir üst kata geri tırmanın. Borunun düşüp de kırdığı şalterin yanına gidin ve Anna'dan şalteri tutmasını isteyin. Yeniden alt kata inin ve elektrik kablolarının yanından geçerek kapının açılmasını engelleyen sandığı yana doğru devirin. Kapıyı açın ve Anna'yı içeri alın. Daha sonra Anna'dan büyük kapının kolunu çevirmesini isteyin. Anna'nın geçmesi için kapıyı tutun ve birlikte buradan ayrılın.

## NEW YORK - OTEL

Resepsiyondaki adamla konuşun ve bir oda istediğinizi söyleyerek broşürü alın. Broşürü inceleyip otelin telefon numarasını öğrenin. Çifte kapıya yönelin ve bu kapıdan geçebilmek için anahtar kartı ihtiyacınız olduğunu öğrenin. Koltukta oturan adamla anahtar kartı hakkında konuşun ve ismini öğrenin. Tuvalete gidip oteli arayın. Salona geri dönün ve masanın üzerinden anahtar kartı alın. Kartı çifte kapının hemen yanındaki okuyucuda kullanın.

Üste kata çıkın ve merdivenleri kapatan tabelayı inceleyin. Yerdeki böceklerden birini alın ve alt kata geri dönüp büyük saati in-

celeyin. Alfonso'nun yanına gidin ve onunla tabela, böcekler ve saat hakkında konuşun. Böceği saate yerleştirin ve Alfonso'yla konuşun. Alfonso saate doğru koştuğunda camı açın ve çakmağı alın. Üst kata çıkın ve pencerenin yanına gidin. Kapıdaki adam dans etmeye başladığında camı açın ve çiçeğin yanına dönün. Adam pencereyi kapatmak için hareketlendiğinde çiçekleri yakın.

Odaya girin ve banyoya gidin. Klimayı kapatın ve ipi üzerinde kullanın. Klimayı yeniden açın. Odaya geri dönün ve yatağın yanındaki kalemi alın. Koridorun başında sol taraftaki kapıya gidin ve inceleyin. Önce otel broşürünü sonra da kalemi kapının altından atın. Geri gelen broşürü alın ve kapının yan tarafından şifreyi girin.

## NEW YORK - BAIL BONDS

Kısa bir ara demodan sonra Bail Bonds'a geri döndüğünüzde odanıza girin ve masanın üzerindeki sigara paketini alın. Kapıya yönelin ve haritadan oteli seçin.

## NEW YORK - OTEL

Otele ulaştığınızda polis memuruyla konuşun ve ona dövmeden bahsedin. Konuşmanız bittikten sonra sigara paketini gösterin. Polisle bir kez daha konuşun ve et fabrikasının yerini öğrenin. Kapıya yönelin ve haritadan Mama Martino'nun et fabrikasını seçin.

## MAMA MARTINO'NUN ET FABRİKASI

Fabrikanın girişine yönelin ve önlüğünüz olmadan hiç bir şey yapamayacağınızı öğrenin. Salam dükkanına dönün ve salamları inceleyin. Tezgahın arkasındaki adamla konuşun ve önlüğü isteyin. Konuşmayı sonlandırıp adama sigara paketini teklif edin ve karşılığında salam isteyin. Dükkandan çıkın ve çöp kutularının yanına gidin. Adam sigara içmek için dükkan-





dan çıkar çıkmaz geri gidin ve önlüğü alın.

Önlüğünüzü giydikten sonra fabrikaya girip sağ taraftaki kapıdan geçin. Duvardaki yanmaz battaniyeyi alın ve devam edin. Kemik öğütücünün anahtarını alın ve müzik sesi duyduğunuz alandaki forklifte takın. Aynı alanın diğer ucundaki konteynırı forkliftin üzerine itin ve forklifti çalıştırın. Önce forkliftin sonra da konteynırın üzerine çıkıp konuşmaları dinleyin.

Fabrika girişine geri dönün ve bu sefer sol tarafa doğru ilerleyip kapıdan geçin. Elinizi yakan kapıyı açmayı bir de battaniye kullanarak deneyin. Aynı battaniyeyi kullanarak yerdeki sıcak odunlardan birini alın. Fabrika girişindeki kamyonun içinden bir parça buz alın ve hemen forklifte geri dönün (Eğer yavaş davranırsanız buz tamamen erir ve bu işlemi baştan yapmak zorunda kalırsınız). Forkliftte tırmanın ve önce sıcak odunu sonra da buzu pencereye yerleştirin.

Fabrika girişine dönün ve etlerin bulunduğu bandın sol tarafındaki düğmeye basın. Toni'nin üstünü arayıp kartı alın. Üzerinden anahtarı aldığınız kemik kırıcı makineyle aynı odadaki kapıdan geçin ve duvardaki ilk yardım kutusunun içini açıp kartı kullanın.

Üst kata çıkın ve masanın çekmecesinden mendile sarılı resmi alın. İnceleyerek resimle mendili birbirinden ayırın. Sıcak odunu aldığınız odaya geri dönün ve ateş üzerindeki yağ parçalarından birine mendili sürün. Yeniden ofise dönün ve yağlı mendili dolap üzerinde kullanın. Pencereden aşağı bakın ve tüm ihtişamıyla kemik kırıcısını görün. Dolabı aşağı itin ve kemik kırıcısının yanına gidin. Forkliftten anahtarı alıp yeniden kemik kırıcısına yerleştirin. Makineyi çalıştırın ve manuscripti alın.

## NEW YORK - BAIL BONDS

Öncelikle latince paragrafların ilkinin inceleyin. Daha sonra sağ alttaki "Angel" simgesini ve yukarıdaki "Idol" simgesini inceleyin.

Vergil'in yanına gidin ve ona elnizdeki MP3 cihazını verin. Vergil'le PDA hakkında konuşun ve daha sonra PDA'nizi kullanarak sisteme bağlanın Karşınıza çıkacak olan bulmacayı çözdükten sonra kırmızıyla yazılmış olan her şeyi okuyun. Tüm önemli noktaları okuduğunuza emin olduktan sonra sistemden çıkın ve yeniden manuscript'e bakın. Sağ taraftaki kaleyi, "Holy Man" ve "Knight" simgelerini inceleyip Broken Sword 4'ün bizi çok tanıdık bir yere götürmesine izin verin.



## İSTANBUL

Mevlüt'le çeşitli konulardan bahsedip ve aradığınız yerin Topkapı Sarayı olduğunu öğrenin. Masanın üzerinden meyve bıçağını alın ve kapıdan çıkarak Topkapı Sarayı'na gidin. Kapıdaki görevliyle Eamon'un adını duyana kadar konuşun ve otele geri dönün. Resepsiyonistle her konudan konuşun. Masada duran mektubun Eamon'a ait olduğunu öğrendikten sonra Anna'ya mektubu çalması gerektiğini söyleyin. Resepsiyon masasında duran fotoğrafı inceleyin ve resepsiyonistle golf hakkında konuşun. Konuşmanız bittikten sonra



Anna'dan mektubu isteyin. Kimlik kartı ve haritayı birbirinden ayırın. Masadan almış olduğunuz bıçağı kendi kimliğiniz üzerinde kullanın ve çıkarmış olduğunuz resmi Eamon'un kimliği üzerinde kullanıp bir kez daha sarayın yolunu tutun.

Kartınızı görevliye gösterin ve içeri girin. Anna'dan güvenlik görevlisinin dikkatini dağıtmasını istediğinizde Anna'nın da içeri girebilmesi için bir yol bulmanız gerektiğini fark edeceksiniz. Otele geri dönün ve duvardaki Topkapı Sarayı haritasını inceleyerek sağ üst kısımdaki "Lover's Vestibule" bölümünü bulun. Mevlüt'le bu bölüm hakkında konuşun ve yeniden saraya gidin.

Anna'dan güvenlik görevlisinin dikkatini dağıtmasını isteyin ve arka taraftaki inşaat iskelesine gidin. İskeleyle tırmanın ve duvarın üzerine çıkın. Güvenlik görevlileri sizi görecek ve yeniden aşağı ineceksiniz. İskelenin sağ tarafındaki ikinci kata çıkın ve duvarın üzerinde duran telefonu alarak görevlinin numarasını öğrenin. Telefonu yerine koyun ve aşağı inin. Görevliyi arayın ve daha sonra yeniden duvarın üzerine çıkarak bir sonraki alana geçin.

Duvarın arkasına saklanarak görevliye görünmeden ileri doğru koşun. Bir sonraki alanda penceredeki taş kalıntılarını inceleyin ve bıçağınızı kullanarak taşların aşağı düşürüp görevlinin dikkatini çekin. Görevlinin az önce bulunduğu yere koşup çayını için ve eski yerinize dönün. Görevli kendisine bir bardak daha çay yapmaya gittiğinde pencereden bakıp çamaşır ipini çekin. Bıçağınızla bir dilim salam kesip ipe bağlayın ve böylece köpektan kurtulun.

Müzeye girdiğinizde ilk yapmanız gereken şey sol taraftaki çifte kapıyı kontrol etmek olmalı. Daha sonra PDA'nizi çıkararak güvenlik sistemini devre dışı bırakın Müzenin ana bölümüne girin ve hemen kapının yanında bulunan havalandırma sisteminin mazgalını açın. Elinizdeki broşürü mazgala sıkıştırın ve çakmağınızla yakın. Duman sayesinde görebiliyor olduğunuz lazerlerin arasından geçerek odanın sonundaki kapıya ulaşın. Kapıyı açmak için ilgili kolları AŞAĞI-AŞAĞI-YUKARI-AŞAĞI şeklinde ayarlayın ve Anna'yı içeri alın. Hemen karşı taraftaki kapı kollarından birinin üzerinden Anna'yı kullanın ve bahçeye çıkın. Havuza su pompalayan cihaza bıçağınızı kullanarak kısa devre yaptırın ve havuz başında oturan koruma gittikten sonra Anna'nın da yardımıyla çeşmeyi iterek yer altı kanalına inin.



En sağdaki koldan başlayarak gösterdikleri yönler SOL-AŞAĞI-(üst)AŞAĞI (alt)SOL-AÇIK-KAPALI olacak şekilde vanalar ayarlandığında su basıncını arttırabilirsiniz. En son KAPALI konumdaki vanayı açın ve duvarda küçük bir deliğin açılmasını sağlayın. Delikten geçin ve ilk bulmaca odasına girin.

Bu bölümde karşılaşacağınız tüm bulmacaların cevabı manuscripte üstü kapalı olarak anlatılıyor. İlk odada yapmanız gereken tek şey George'la odanın ortasındaki atlı şövalye figürünün üzerinde dururken, Anna'nın kapının yanındaki el simgesine dokunması. İkinci odadaki bulmacaların cevaplarını ilgili resimlere bakarak çözdükten sonra Anna'dan açılan oyuklardan birinin içine girmesini isteyin.



Girdiğiniz harita odasındaki bulmacayı çözebilmek için öncelikle yerdeki simgelerden ACRE-LONDON-PARIS ve CYPRUS isimli olanlarla etkileşime girmelisiniz. Bunu yaptıktan sonra kaide üzerinde duran heykeli alın ve kaide üzerindeki minik okun ön-



ce sola, sonra aşağı, son olarak da sağ yönü göstermesini sağlayın. Bunu yaparken her bir yönden sonra kaideye ekranda görünen aşağı ok simgesini kullanarak bastırmalısınız. Eğer her şeyi doğru yaptığınız çok hoş bir ara demo sizi bekliyor demektir.

Hapishaneden kaçmak için yapmanız gereken ilk şey fare deliğine elinizi sokmak olmalı. İlk denemede acı bir deneyim yaşasanız bile ikinci denemeden çekinmeyin. Bulduğunuz metal nesneyi sağ taraftaki duvar üzerinde kullanın ve daha sonra duvardaki bu parçayı çekip çıkarın. Ziyaretinize gelen tatlı rahibenin verdiği bilyelerin paketini açın ve onları yerdeki kanala yuvarlayın. Diğer hücreye geçin ve gardiyanı çağırın. Yeniden kendi hücrenize dönün ve gardiyanın üzerinden anahtarı alıp kapıyı açın. Bezi ve ipi gardiyanın üzerinde kullanın ve bir sonraki odaya geçin. Küçük oyuncakınızı köpeğin üzerinde kullanın ve masadaki köpek mamasını alın. Oyuncak farenin kurma kolunu çıkarın ve mamanın kapağını açın. Mamayı tabakta kullanın ve kapıdan geçerek müzeye geri dönün.

Lazerlerin bulunduğu odanın kapısına gelin ve oyuncak fareyi kullanın. Merdivenlerden yukarı doğru koşun ve alarmın çalmasını bekleyin. Tüm güvenlik görevlileri gittikten sonra duvardaki sarmaşığa tırmanıp çatıya çıkın. Sol taraftaki duvarın kırık bölümüne elinizde kalan son oyuncakçı yerleştirin ve güvenlik görevlisinin yerinden ayrılmasını bekleyin. Görevliye görünmeden bir sonraki bölüme geçin ve tatlı rahibemizin aslında çok eski bir dostumuz olduğunu öğrenin.

Otele döndüğünüzde resepsiyonistle konuşun ve Eamon'un oda anahtarını aldıktan sonra üst kata çıkın. Pencereyi açın ve ulaşmanız gereken odayı görün. Pervazlarda ilerleyip ışığı yanan pencerelere dikkat ederek kendi odanıza ulaşın. Yerdeki haçı alın ve tuvaletteki çöp tenekesini karıştırın. Yeniden resepsiyona indiginizde bilgisayarı kullanarak Anna'nın ev adresini tespit edin.



### Roma – Anna Maria'nın Evi

Roma'ya ulaştığınızda işe sokağı temizleyen Mark'la konuşarak başlayın. Mark'la işiniz bittiginde Archie'nin yanına gidin ve yedek anahtarın yerini sorun. Kapıya geri dönün ve sol taraftaki saksıyı oynatmaya çalışın. Nico'dan rahibin dikkatini dağıtmasını isteyin. Rahip yerine Archie'nin dikkatinin dağıldığını gördüğünüzde ekmeği alın ve araba üzerinde kullanın. Saksıyı çekin ve anahtarı alıp içeri girin. Balkona çıkın ve pervazlardan ilerleyerek karşı taraftaki rahibenin yan balkonuna ulaşın. Kapıyı zorlayın ve rahibe içeri girince balkondan balkona geçerek yeniden kendinize tutunacak bir pervaz bulun. Anna'nın oda penceresinden içeri bakın ve golf sopanızı kullanarak kapının sürgüsünü açın.

Odaya girdiğinizde şöminenin üzerinde fotoğrafı, mutfak masasındaki bileti ve yatak odasındaki metro biletini alın ve kapıdan çıkarak Vatikan'a doğru yola koyulun.

### Roma – Manastır

Korumaların bulunduğu kapıya gidip tabelayı okuyun ve içeri girmeye çalışın. Daha sonra sağ taraftaki kapıya yönelip zili çalın ve kapıya çıkan rahibeyle her konuda konuşun. Kapının sol tarafındaki pencereye yaklaşın ve buradaki rahibeyle de tüm konularda konuşun. Yeterince bilgi sahibi olduktan sonra Anna Maria'nın evine geri dönün.



### Roma – Anna Maria'nın Evi

PDA'nizi kullanarak Vatikan sunucularına girin ve Sisters of Mercy tarikatının telefon numarasını öğrenin.

### Roma – Manastır

Manastıra geri dönün ve telefonunuzu kullanın. Sister Angelica telefonla meşgul olurken ofise girin ve masadaki listeyi alın.

Yeniden kapıya yönelip içeri girmeyi başardığınızda ilk iş olarak kutuların durduğu yere gidin ve en üstte duran farklı renkteki kutuyu yere itin. Rahibe kutuyla uğraşırken elinizdeki küflü ekmeği masadaki kutuya yerleştirin. Bir sonraki adım olarak sol taraftaki rafta bulunan kutu üzerindeki bıçağınızı kullanın ve içinden bir şişe şarap alın. Merdivenlerden üstte kata çıkın ve karıştırıcının kapağını açıp şarabı içine boşaltın.

Gidebileceğiniz tek yönde ilerleyin ve bahçeye ulaşmak için sandıkların üzerine çıkıp pervaza tutunarak duvarın kırık yerinden yukarı tırmanın. Bahçeye ulaştığınızda görünmemeye dikkat ederek üst sağ köşedeki saksıya ekmeği kırıntılarını serpin. Böylece kapıyı gözleyen keşişten kurtulmuş olursunuz. Kapının önünde devriye gezen keşiş sol taraftaki saksıyla ilgilenmeye gittiğinde kapıdan geçin. Merdivenlerden çıkın ve koridorun en sonundaki kapıdan girin. Masanın çekmecelerini açın ve içindeki dosyayı alın.

### Roma – Anna Maria'nın Evi

Evden çıkın ve koridorun ilerisinde bulunan kapıyı çalın. Mark'la Anna'ya gelen paket hakkında konuşun. Mark'a rahip Gregor'dan aldığınız kartı gösterdikten sonra bir kez daha paket hakkında konuşun. Paketi açın ve içinden çıkan DVD'yi Anna'nın evindeki bilgisayara yerleştirin.

Nico'yu uğurladıktan sonra Mark'ın yanına gidin ve New York'taki otelden aldığınız kalemi gösterin. Mark'la Black Cat Club hakkında konuşun ve yerini öğrendikten sonra doğruca oraya gidin.

### Roma – Black Cat Club

Kapıdaki görevliyle konuşun ve içeri sadece üyelerin alındığını öğrendikten sonra Anna'nın evine dönün.

### Roma – Anna Maria'nın Evi

Mark ile üyelik kartı hakkında konuşun ve ona Lucy'nin resmini gösterin. Konuşmanız bittikten sonra kapıdan uzaklaşın ve resmin arkasını imzalayın. Mark'ın kapısını bir kez daha çalın ve Black Cat üyelik kartı karşılığında imzalı resmi verin.

### Roma – Black Cat Club

Üyelik kartınızı kapıdaki görevliye gösterip içeri girin. Duşa yönelin ve havluyu almaya çalışın. Duştan çıkın ve arkasında su vanası bulunan saksıyı çekin. Vanayı çevirdiğinde sıcak su akmaya başlayacak ve duş alanı buhar içinde kalacak. Duşa geri dönün ve havluyu alın.

Koridordan ilerleyin ve buhar odasına ulaşın. Burada eski dostunuz Duane ile mafya babası Spallachi hakkında sohbet edin ve konuşmanız bitince oradan ayrılmaya çalışın.

Duvardaki prize ayağınızla dokununuz ve kancanın kafanıza düşmesini sağlayın (!?). Kancayla askıyı çekin ve yağ şişesine vurarak yere dökün. Askıyı bir kez daha çekerek raftaki şok cihazının devrilmesini sağlayın. Prize son bir kez dokununuz ve serbest kalın.

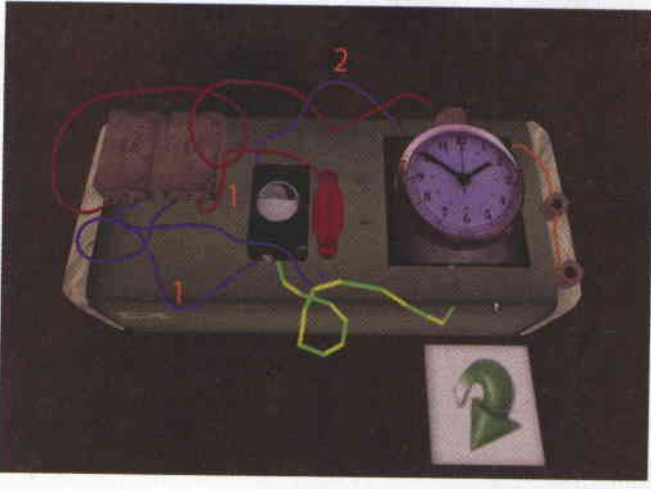
Perdeyi çekin ve konuşmaları dinleyin. Penceredeki düğmeyi kullanarak gizli kapının açılması sağladıktan sonra buhar odasına gidin ve havuzun ortasındaki gider kapağından Duane'le Black Cat hakkında konuşun. Soyunma odasına gidip dolaptan giysilerinizi alın ve buhar odasına geri dönün. Anna'nın otel odasından aldığınız haç ile ataç ile birleştirip giderden içeri uzatın. Anahtarı ataçtan ayırın ve koridorun başındaki kapıda kullanıp çamaşırhaneye girin. Merdivenlerden çıkın ve Anna'nın evine dönün.



### Roma – Anna Maria'nın Evi

PDA'nizi kullanarak bomba imhasıyla ilgili bir kaç ip ucu edinin (PDA5) Mark'la konuşup las-





tik eldivenlerini aldıktan sonra bombayla ilgilenmeye başlayabilirsiniz. Resimde görülen 1 numaralı kırmızı kablonun olduğu yere atacı sokun ve daha sonra size sunulan seçeneklerden 5.sıradakini seçin. Daha sonra bıçağınızı kullanarak 2 numarayla gösterilen kabloyu kesin.

### Phoenix

Jipi inceleyin ve metal objeyi alıp kapıda kullanın. Çöp konteynirinin olduğu yere gelin ve sandıkları çekin. Konteynirin frenini devre dışı bırakın ve itin. Sandıklardan birini duvarın altına çekin ve yukarı tırmanın. Mazgalları ve pervazları kullanarak çatıya çıkın. Yerden bir taş alın ve radar kolunu karşı çatıya bakar hale getirdikten sonra taşı kol üzerinde kullanın.

Aşağı indikten sonra yangın merdivenini kullanarak karşı çatıya çıkın. Sandığı itip aşağı düşürün ve daha sonra boruyu itip içinden geçin. Bir sonraki deliğin yanındaki taşları tekmeleyin ve aşağısının çok derin olmadığını gördükten sonra aşağı inin.

Masanın üzerindeki resmi inceleyin ve PDA'inizi çalıştırarak kapının şifresini bulun. Kapıdan geçin ve birkaç tehlikeli manevradan sonra alt kattaki sandıkların üzerine atlayın. Yerdeki büyük deliğin hemen yanındaki kağıt parçasını incelemeye kalkın ve aşağı düşün. Kapıdan çıkın ve karşı odaya girin. Duvardaki kancayı ve masayı çektikten sonra dolapların üzerindeki sakızı alın. Mutfaktan çıkın ve soyunma odasına girin. Kancayı kullanarak dolabı açın ve yağ şişesini alın. Emektar PDA'inizi çıkarın ve kapının şifresini bulun. Odadan çıkın ve bir sonraki odaya geçip merdivenlerden inin. Açık olan tek kapıdan içeri girin ve arkanızdan kapanan kapıyı açmaya çalışın.

Kasanın üzerine çıkıp üst kata tırmanın. Yağ şişesini zincirin üzerinde kullanın ve düğmeye basıp zinciri kasanın üzerine getirin. Kasanın üzerine inip elinizdeki kancayı kullanarak, kasa ve zinciri birbirine bağlayın. Yeneden düğmeyi kullanın ve kasayı yukarı çıkarıp platformun üzerine yerleştirin. Odanın diğer tarafındaki kontrol panelini inceleyin. Sakızı kullanarak kabloları yapıştırın ve paneli çalıştırmayı deneyin. Maynard'dan yardım istedikten sonra bir kez daha paneli kullanın. Kasayı santrifüj makinesinin girişine getirin ve itmeyi deneyin. Maynard'dan yardım isteyip kasayı makinenin içine itin.



Paneli kullanın ve makinenin işini bitirmesini bekleyin. Makineye girip yerdeki kağıtları alın. Maynard'ın anahtarlarını kullanarak kapıyı açın ve üst kata çıkıp kapı tutacağını yağlayın. Işığı söndürün ve kapıyı açın. Kapıdan girin ve koridorun sonundaki açık kapıdan geçerek kapıyı arkadan kilitleyip asansörü kullanın.

### Roma – Manastır

Ana girişin sol tarafındaki çöp kutusunu karıştırın ve şampanya şişesini alın. Archie ile yanındaki metil şişesi hakkında sohbet edin ve ona şampanya takasını önerin. Metil şişesini alın ve az önce içinde şampanya bulduğunuz çöp tenekesine döküp yakın. Yan kapıya yönelin ve içeri girin.

Gri renkteki kapıdan geçin ve Nico'nun Angelica'yla ilgilenmesine izin verin. Makineyi ve odanın uzak köşesindeki altın tozlarını inceledikten sonra Angelica'yla makine hakkında konuşun. Kardinali takip ederek bahçeye ulaşın ve keşiflere görünmeden bahçeyi açıp kapıdan geçin. Merdivenlerden çıkıp koridorda bulunan hafifçe aralık kapıdan içeri bakın. Kapıyı açıp içeri girin ve kardinalle yüzleşin.

Odadan çıkıp koridorun sonundaki odaya girin ve masanın arkasındaki tabloyu inceleyin. Ana girişi dönün ve yerdeki büyük kapakları açması için Mark'tan yardım isteyin. Golf sopasını kapaklar üzerinde kullanın ve aşağı inin. Heykellerin önündeki kum saatlerini soldaki saatlerin kumu aşağıda, sağdaki saatlerin kumu sağda olacak şekilde ayarlayın. Soldaki heykelin üstüne çıkıp kafasını itin. Daha sonra aynı işlemi sağdaki heykelde uygulayın ve Mark'dan heykelin kafasını itmesini isteyin. Açılan pasajdan inerek oyunun son bölümüne adım atın.

### Roma – Catacombs

Işığı söndürün ve bıçakla sigorta kutusunu açtıktan sonra plastik eldivenlerinizi kutu üzerinde kullanın. Yanmak battaniyeyi kullanarak kapının yanındaki ampulü çıkarın. Ampulü çıkardığınız yere C4'ü yerleştirin ve geriye dönüp ışığı açtıktan sonra eldivenleri kullanarak kabloları dokununuz.

Kapıdan geçin ve ara demodan sonra sol taraftaki açık kapıya ilerleyin. Bu kısımda karşılaşacağınız tüm bulmacaların cevaplarını Manuscript'de bulabilirsiniz. Size tavsiyem, çözmesi son derece eğlenceli olan bu bulmacaları önce kendi başınıza denemeniz. Eğer başarılı olamazsanız hazırladığım resimlere bakabilirsiniz.



İlk iki odadaki bulmacalardan sonra üçüncü odaya geldiğinizde Assassin, Turk, Mamluk, Templar sıralamasıyla George'u düşüğü delikten kurtarın. Şovalyenin bulunduğu odaya ulaştığınızda elinizdeki haritayı şövalyenin eline yerleştirin ve çakmakla haritayı yakın. İçeri girin ve elinizdeki haçı lahit üzerinde kullanın.

Oyunun son kısmında yapmanız gereken tek şey golf sopanızı lahit üzerinde 2 kez kullanarak kalbinizi kaptırdığınız güzel kızlardan birine veda etmek. Sanırım hangisi olduğunu biliyorsunuz... ■

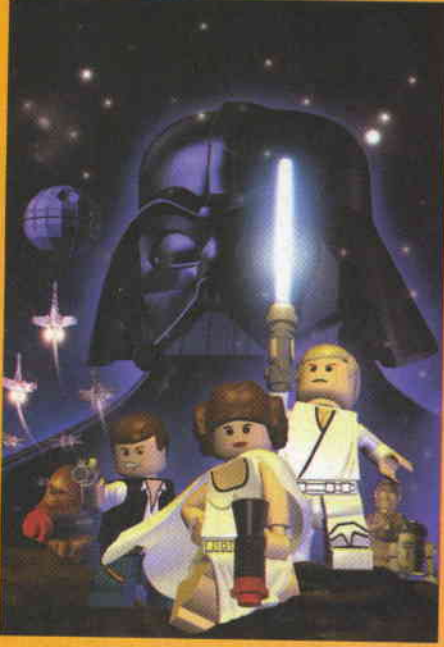




**LEGO STAR WARS 2: THE ORIGINAL TRILOGY**

(Tüm kodlar PS2 versiyonuyla aynıdır)

Yenilmezlik: Free Play modunda Bölüm 4'te ilk kapıyı 3CPO kullanarak açın. Daha sonra Force gücü olan biriyle odanın içine buzdolabını kaldırıp bırakmayı deneyin. Dolap açılacak ve içinden Super Red Power Block çıkacak. Bu kantinden size 900.000 stud'lık Yenilmezlik gücünü almayı sağlar. Bounty Hunter mod için: Boba Fett, Bossk, Dengar- Greedo, IG-88 ve 4-L0M'u alın.

**CALL OF JUAREZ**

Oyun içinde ~ tuşuna basarak konsolu açın ve kodları girin.

God Mod: Cheat.God( 1 veya 0)  
Cephane: Cheat.GiveAmmo()  
Tam sağlık: Cheat.Heal()  
Büyü cephanesi: Cheat.MagicAmmo(1veya 0)  
Tüfek verir: Cheat.GiveRifle()  
Dinamit verir: Cheat.GiveDynamite()

**FACES OF WAR**

Yenilmez Birimler:  
"Ubisoft\faces of war\resource adresine gidip "game.pak" dosyasını bulun ve WinRAR'la extract edin.

game.pak arşiv dosyasının içindeki "setdif-ficulty" altında bulunan "tactics.dl", normal.dl, hard.dl ve easy.dl dosyalarını da extract edin. Notepad'i kullanarak bu extract edilmiş dosyaları editlemeniz gerek.

ally  
healty\_increase 40  
healty 40

Bu modifiye edilmiş dosyaları, dosyaları aldığımız ana adrese "game.pak" dahil geri koyun (WinRAR ile).

**PAC-MAN WORLD 3**

Tüm bölümler ve 3D labirent oyunu: Ana menüde hızla Sol, Sağ, Sol, Sağ, C Yukarı yapın.

**AGE OF PIRATES: CARIBBEAN TALES**

Gemi ismi olarak aşağıdaki kodları girip hileleri aktif hale getirin.

God mod: GodMode  
10.000 tecrübe puanı: ExpBooster  
10.000 altın: MoneyBooster  
En iyi bıçak kullanan açılır: BestSaber  
En iyi silah kullanan açılır: BestGun

**PRISON TYCOON 2: MAXIMUM SECURITY**

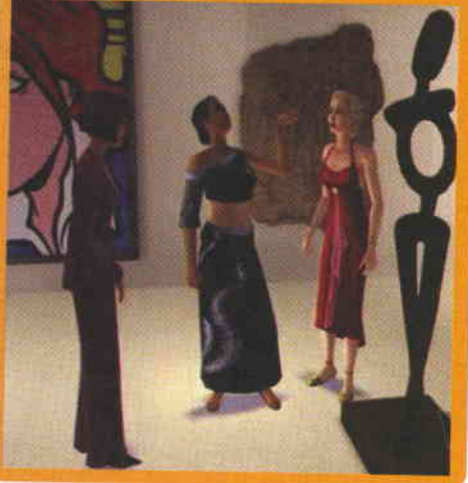
Kolay para için: "lprison tycoon 2\data\maps klasörüne gidin ve notepad'i kullanarak .FDS olan dosyayı editleyin. Sayfanın aşağısında şu satırı bulun, <STATISTICS> 0,100000,0,,,,,, </STATISTICS>

ortadaki sayıyı istediğiniz şekilde değiştirerek paranızı arttırabilirsiniz.

**THE SIMS 2: GLAMOUR LIFE STUFF**

Oyun içindeyken Ctrl + Shift + C tuşlarına basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

1000'den fazla Simoleon: Kaching  
50.000'den fazla Simoleon: motherlode  
Bebek doğumunda ikiz elde etme: twinzrcute veya twinzrcute  
Partiye daha çok kişi gelmesi: intProp maxNumOfVisitingSims <Bir sayı>  
Yolları kaldırır: boolprop displayNeighborhoodProps <>true veya false>  
Seçilen katalogdaki tüm kariyer işlerine girebilir: unlockCareerRewards

**BACKYARD SKATEBOARD 06**

Start Game'den Load yapın. Yükleme ekranında uçan bir cisim gördüğünüz an, aşağıdaki kodu yazın, Enter'a basmanız gerekmiyor.

Sınırsız Mega Ollie güçleri: hphi  
Sınırsız yavaş çekim (slow-mo): slomo  
Çift Speed Spin: dizzy  
Tüm şifreler: getall ■





**LEGO STAR WARS II:  
ORIGINAL TRILOGY**

Mos Eislei Canteena'ya gidin ve aşağıdaki kodları girin:

BBV889 Imperial Officer  
 NNZ316 TIE Fighter Pilotu  
 BNC332 Death Star Trooper  
 UCK868 Beach Trooper  
 CVT125 Imperial Ajanı  
 PEJ821 Tusken Raider  
 YDV451 Sand Trooper  
 JAW499 Jawa  
 NAH118 Greedo  
 VAP664 Imperial Shuttle Pilotu  
 PTR345 Stromtrooper  
 UUB319 Lobot  
 UGN694 Ugnaught  
 VHY832 Bespin Gard  
 YZF999 Gamorean Gard  
 WTY721 Bib Fortuna  
 SGE549 Palace Gard  
 GBU888 Skiff Gard  
 HLP221 Boba Fett  
 TTT289 Ewok  
 MMM111 Imperial Gard  
 HHY382 The Emperor  
 NFX582 Gonk Droid  
 BEN917 Ben Kenobi (Hayalet)  
 NXL973 IG-88  
 HDY739 TIE Fighter  
 QYA828 TIE Interceptor  
 CYG336 Rebel Pilotu  
 YWM840 Han Solo (Hood)  
 SMG219 Grand Moff Tarkin  
 YDV451 Sand Trooper  
 JAW499 Jawa  
 PEJ821 Greedo

**DISGAEA 2: CURSED MEMORIES**

Archer'ı açmak: Her hangi biriyle, ok yeteneğini Level 5 yapın.

Chaos askerini açmak: Oyunu bir kez bitirin. Yaratık Tamer'ı açmak için: Bir canavari yakalayın.

Druid'i açmak: 500+ Geo kombosu yapın. Tink'in sonu: Oyunu Tink'i seviye 1000'e getirerek bitirin.

Axel'in sonu: Axel'le savaşırken bir kez Game Over olun.

Etna'nın sonu: Etna'yı 3-4 bölümünde yenin.

Laharl'ın sonu: Laharl'ı 11-7 bölümünde yenin.

**NASCAR 07**

Aşağıdaki kodları Fight to the Top moduna girip adınız olarak yazın.

Outta MyWay: %100 prestij

AllBow ToMe: 10 milyon hayran.

GiveMe More: 10 milyon Dolar.

ItsAll For Me: Tüm Chase Plates.

Walmart Everyday: Walmart yolları ve arabaları.

KeepCool SmellGreat: Eski Spice yolları ve arabaları.

Ful takım prestiji: MoMoney BlingBling

**NASCAR 07**

WROAoR: #210'un Gold versiyonunu açar ve QB isabetini %100 yapar.

XL7SP1: #200'ün Gold versiyonunu açar ve si-ze atılan pasları kaçırmazsınız.

5LAW00: #199'un Gold versiyonunu açar ve rakip çok dengesiz paslar atar, topu kaptırır.

**V-RALLY 3**

Aşağıdaki kodları isim ve soy isim olarak girin (sayı olanlar isimdir):

Hovercraft: 210741974 MARTY

Mini araçlar: 01041977 BIGJIM

Garip araçlar: 07121974 FERGUS

Geniş araçlar: 21051975 PTITDAV

Gerçek fizikler: REAL WHELL

Narin araçlar: 2512975 PLOU

Eğri büğrü araçlar: Gonzales SPEEDY

Tiz sesli spiker: (bir adet boşluk) PALACH

**DIRGE OF CERBERUS:  
FINAL FANTASY VII**

Ekstra son: Üç G-Report'u alıp oyunu bitirdiğinizde "The End" kısmından sonra ekstra bir sonla karşılaşacaksınız.

Yan görevler: Bu görevlere ulaşmak için Extra Missions altında bulunan White Capsule'lerin yanına patlayıcı koyarak patlatmanız gerek.

Her biri bir yan görev açacak. Kasüller de aşağıdaki bölümlerde bulunmaktadır:

Görev 5: Deep Labyrinth, K-15

Görev 18: Badlands, F8

Görev 24: Contra Kalm, J-13

Görev 37: Gatling Shower, I-14

Görev 45: Stronghold Impervius, H-8

**24: THE GAME**

(NTSC versiyonu için)

Yara almaz: 66BAUER

Sınırsız cephane: 62ALMEIDA

Tüm görevler: 72DESSLER

Tüm bonuslar: 54PALMER

(PAL versiyonu için)

Yara almaz: BAUER066

Sınırsız cephane: ALMEIDA062

Tüm görevler: DESSLER072

Tüm bonuslar: PALMER054

**BATTLESTAR GALACTICA**

Aşağıdaki kodları Extras menüsünde girerek diziyeye ait materyalleri açabilirsiniz.

1) Sol, Yukarı, Sol, Sol, Aşağı, Sol, Yukarı, Aşağı.

2) Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sağ, Aşağı.

3) Sağ, Sağ, Aşağı, Aşağı, Sol, Sol, Yukarı, Yukarı.

4) Aşağı (4), Sol (4)

5) Yukarı (3), aşağı (3), Sol, Sağ.

6) Yukarı, Sol, Yukarı, Sağ, Yukarı, Sol, Yukarı, Sağ.

7) Sağ (4), Aşağı (2), Sol (2)

8) Sağ (2), Yukarı (2), Sol (2), Yukarı (2).

Starbuck'a ve Apollo'yu açma: Aşağı, Aşağı, Sol, Aşağı, aşağı, Yukarı, Sağ, Sağ. ■

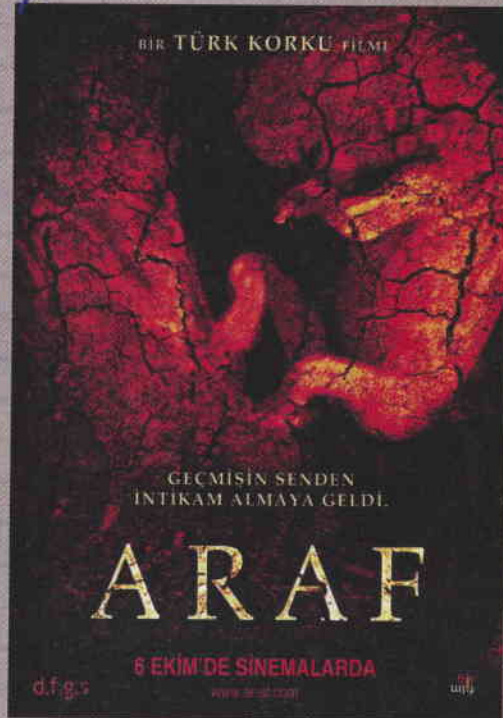
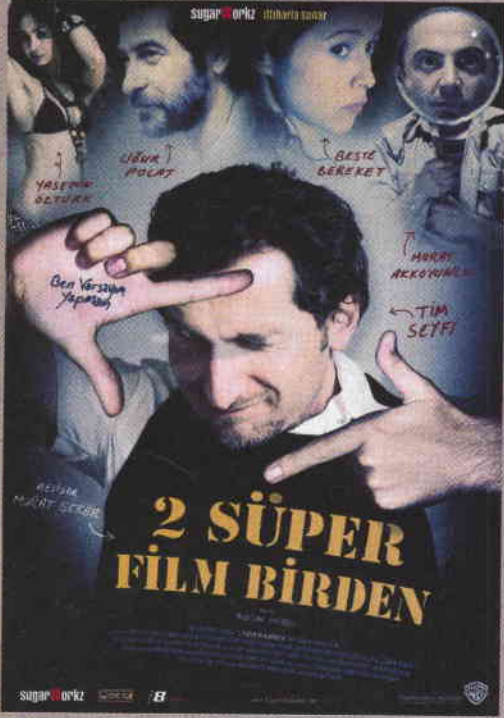




# SANALDAN GERÇEĞE

Türk filmleri tam gaz!

Hep oyun hep oyun  
nereye kadar?



görkemli bir dağılmaya sebep olur... Filmin yönetmeni Ali Tamer Baltacı ile Cem Yılmaz. Merakla bekliyoruz "Hokkabaz"ı ([www.hokkabazfilm.com](http://www.hokkabazfilm.com)).

Ardından "Araf" geliyor. Biray Dalkıran'ın ilk uzun metrajı. Kısa film ortamını takip edenler kendisini "Sis" adlı kısa filminden hatırlayabilir. Görsel efekt kullanımıyla gerilim yaratmak anlamında iyi bir denemeydi Sis. Anlaşılan Dalkıran bu denemeyi profesyonel bir şekilde sonuçlandırmaya kararlı. Çünkü Araf birçok görsel efektin yer aldığı bir korku filmi. Filmin el seninde kürtaj teması var. Geçmişinde kürtaj yaptırmış bir kadın tekrar hamile kalınca kabus başlıyor. Cennetle cehennem arasında, yani arafta sıkışıp kalan kürtaj kurbanı ruh, dünyaya iniyor ve ailenin canına okuyor; ortalığa dehşet saçıyor. Konu, bu kadarıyla kulağa hiç fena gelmiyor; özgün bir yapısı var. Görsel olarak da iddialı. En azından fragmanı öyle. Eğer gerisini de getirebilirse, Türk korku sinemasının temelleri atılır belki. Tabii tekrarlıyorum, "getirebilirse". Görelim ve korkalım diyorum şimdilik ([www.araf-film.com](http://www.araf-film.com)). "Sınav" ise beklenen bir film. Yani bunca yıldır ÖSS-ÖYS derdi çeken bir millet tabii ki artık bir sınav filmi izlemeli. Bu sınavı gişede verecek olan yönetmenimiz ise Ömer Faruk Sorak.

Bu ay birçok yeni Türk filmi vizyona giriyor. Zaten son birkaç yıldır gerek çekilen filmler, gerekse de organize edilen festivaller bakımından bir bolluk yaşamaktayız. Gerçi nicelik mi yoksa nitelik mi diye sorarsanız, nitelik derim ama bir yandan da hareketin bereket getireceğini düşünüyorum. Her gün daha fazla projenin hayata geçmesi ve bunların birçoğunun genç yönetmenlere ait olması

ümit verici. İşte bu ayın filmleri de bu türden; genç, dinamik ve orijinal. İlk "Hokkabaz" öne çıkıyor tabii, bir Cem Yılmaz projesi olarak. Mazhar Alanson'un da başrollerden birini aldığını hemen belirteyim. İkili daha önce "Her Şey Çok Güzel Olacak" filminde beraber çalışmış ve ortaya çok eğlenceli bir film çıkmıştı. Bu sefer abi-kardeşin yerini usta-çırak diyalogları alıyor. Özet geç-

mek gerekirse, İskender (Cem Yılmaz) hokkabazdır. Yani aslında sihirbazdır. Ama onun ve çocukluk arkadaşı Maradona'nın (Tuna Orhan) dışında herkes onun hokkabaz olduğunu düşünmektedir. İstanbul'dan hızla kaçmak zorunda kalan ikili, turne programına Sait'i (Mazhar Alanson) de dahil ederek büyük risk alırlar. Baba Sait, İskender'i takdir etmeyi uzun yıllar evvel bırakmıştır. Turne üçlüyü kaynaştırırken, aynı zamanda

şık kalan kürtaj kurbanı ruh, dünyaya iniyor ve ailenin canına okuyor; ortalığa dehşet saçıyor. Konu, bu kadarıyla kulağa hiç fena gelmiyor; özgün bir yapısı var. Görsel olarak da iddialı. En azından fragmanı öyle. Eğer gerisini de getirebilirse, Türk korku sinemasının temelleri atılır belki. Tabii tekrarlıyorum, "getirebilirse". Görelim ve korkalım diyorum şimdilik ([www.araf-film.com](http://www.araf-film.com)). "Sınav" ise beklenen bir film. Yani bunca yıldır ÖSS-ÖYS derdi çeken bir millet tabii ki artık bir sınav filmi izlemeli. Bu sınavı gişede verecek olan yönetmenimiz ise Ömer Faruk Sorak.

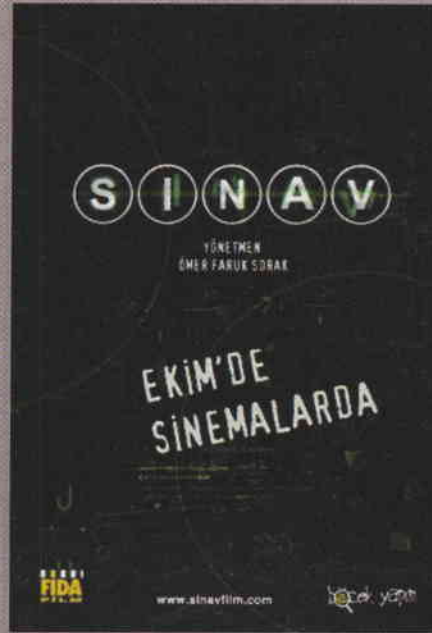
Kendisini G.O.R.A. ve Vizontele'den hatırlarsınız. Neyse ki bu sefer Cem Yılmaz Erdoğan'sız kamera arkasında. Sınav'ın Türkiye'nin ilk Türk gençlik filmi olma gibi bir iddiası var. (Bu arada nedir bu "ilk" meselesi, anlayamıyorum valla; ilk korku, ilk aksiyon, ilk gençlik, vs. Kardeşim ilk milk yapmayın, doğru düzgün film yapın yeter!) Filmin konusu anlaşıldığı üzere, gençliğimizin biricik ızdırabı ÖSS üstüne. Sınava hazırlanan bir grup liselim, "yetti artık" deyip işe orta öğretim başarı puanlarını yükseltmekle başlıyor, ardından ÖSS soru bankasını soymaya soyunuyorlar. Matrak bir film olacak gibi bir his var içimde. Sınav'da Jean Claude Van Damme da oynuyor, ne





alakaysa. Eğer filmin geneli de teaser'ı gibi yanar dönerliyse, görsel açıdan da tatmin olacağız galiba ([www.sinavfilm.com](http://www.sinavfilm.com)).

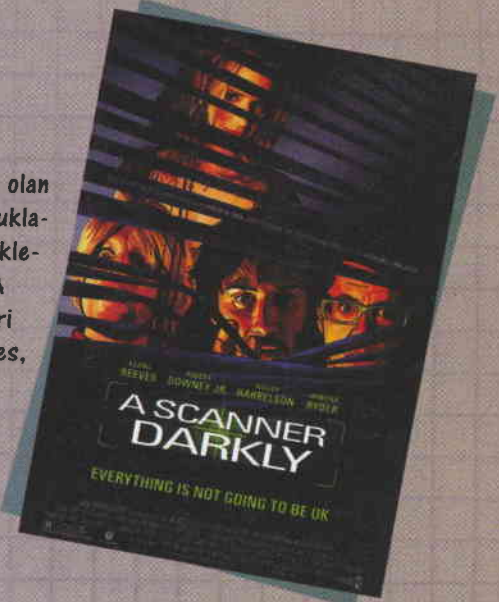
Son filmimiz ve nedense en çok ilgimi çeken, Murat Şeker'in yönetmenliğini yaptığı "2 Süper Film Birden". Şimdi aklınıza eminim başka türlü "iki film birden"ler geliyordur ama bu onlardan değil. Filmin konusu aslında bir anlamda oldukça klişe. Hayalindeki filmi çekmeye kafayı takmış bir adamın komik öyküsü (kendimle özdeşleştirdiğim için galiba bu kadar ilgimi çekti). Başroldeki Necati (Tim Seyfi), 33 yaşında bir sinema delisidir. En büyük hayaliyse Avrupa'ya sarsacak deneysel bir film diye tanıttığı "Yer Çekimi Sıfır" adlı projesini çekip vizyona sokmaktır. Tabii bu hayalini gerçekleştirmek



için düğün kameramanlığı yapmaktan, üçüncü sınıf türkücülere video-klip çekmeye kadar çeşitli absürd ortamlara girmek zorunda kalır. Peki çekebilir mi en sonunda? İşte onu filmde göreceğiz. "2 Süper Film Birden" oldukça bağımsız bir 'film içinde film' projesi. Fragmanından bile bu samimiyeti anlamak mümkün. 80'ler kuşağının gerçekleştiremeyen hayallerine dokunuyor gibi. Yönetmen Murat Şeker, "2 Süper Film Birden" projesi, bugün dünyada 'x generation' olarak anılan bir kuşağın Türkiye ekseninden hareketle halet-i ruhiyesini gözler önüne sermek amacını güden bir ilk filmdir" demiş basın metninde ("ilk"lerden kurtulamıyoruz bir türlü). Umarım dediği gibi çıkar ([www.2superfilmbirden.com](http://www.2superfilmbirden.com)). ■

## Ekim gelince

Filmekimi de geliyor neyse ki. Festivallere yetişmeyen ve muhtemelen vizyona geç girecek olan birçok iyi film yine bir haftaya sıkışıyor (13-19 Ekim) ve biz de yine Emek sinemasının koltuklarını dolduruyoruz. Programda birçok iyi film var ama gözüme ilk çarpan tabii ki merakla beklediğim aynı adlı Philip K. Dick romanından uyarlanan, Richard Linklater imzalı bilim-kurgu "A Scanner Darkly". Yönetmenin "Waking Life" filminde uyguladığı canlandırma tekniğinin ileri bir versiyonuyla kotarılan film oyuncu kadrosu bakımından da bir hayli zengin; Keanu Reeves, Winona Ryder, Robert Downey Jr. ilk aklıma gelen isimler. Film listesi henüz oluştuğu için diğer filmlere [www.iksv.org/filmekimi](http://www.iksv.org/filmekimi) adresinden bakabilirsiniz (ama emin olun çok sıkı filmler var). Filmekimi, yönetmen Ümit Ünal'ın Nokia N93 ile çekeceği kısa filmi de ağırlayacak (süper bir alet, ben de istiyorum!). Bilet fiyatları geçen sene olduğu gibi 2.5 YTL (hafta içi gündüz seansları). Bu haftayı kaçırmamak gerek. ■



## Dijital ama basılı

Yani dijital sanat-tasarımla uğraşan yeni bir dergi çıktı demek istiyorum. Digital Arts, kendisinin de başlık attığı gibi "Photoshop, İllüstrasyon, Digital Painting, Web Tasarımı ve 3D" odaklı bir dergi. Adına aldanmayın, sonuna kadar yerli. Ele aldığı konular bakımından bir ilk sayılabilir. Çünkü daha önce dijital sanat-tasarım alanında tutorial vb. öğretici olayları sadece birtakım başka dergilerin eklerinde bulabiliyorduk. Gerçi internet ortamında her türlü tutorial'ı bulmak mümkün ama Digital Arts'ın içerdikleri çok daha samimi, çok daha bizden. Öncelikle konular bir-



birinden çok farklı. Ne ararsanız var. İster 3D, ister web, isterseniz de illüstrasyon. Ayrıca bu alanlardaki tutorial'ları okurken, yazar arkadaşları ve arka planlarını da tanıyor ve istersek bağlantıya geçebiliyoruz (yazarlar sağlam gerçekten). Tutorial'ların dışında sektörden haberlere ve tasarımcı portföylerine de yer veriyor Digital Arts. Önemli bir açığı kapatmak adına cesur bir girişim ([www.digitalarts.com.tr](http://www.digitalarts.com.tr)). ■



# İşgal

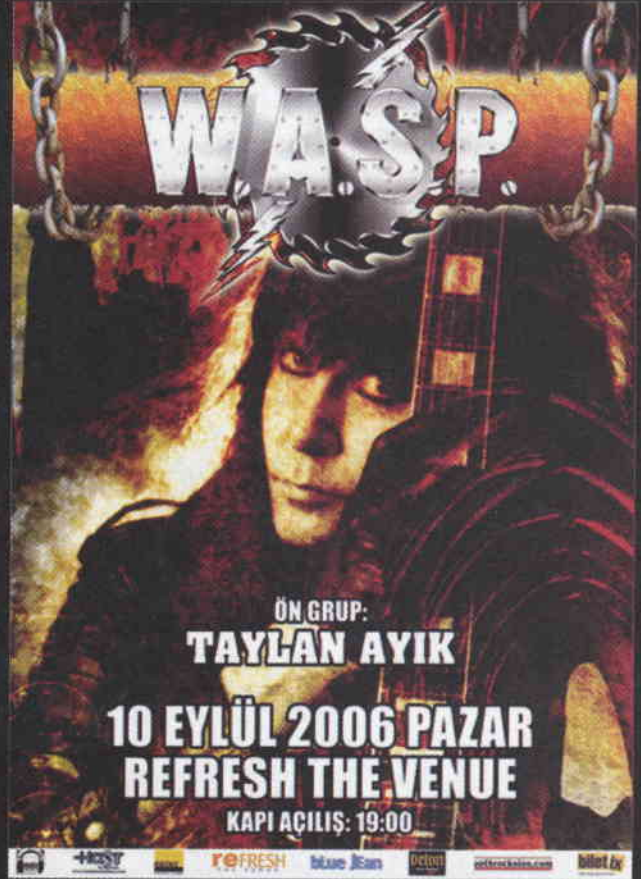
gorcanabi.gorcan@gmail.com

## WASP KONSERİ

Yine sinirle başladık yazıya! WASP konserine gittim en son. İyi diyeceğim, diyemiyorum, kötü diyeceğim, yine diyemiyorum. Öyle az insan vardı ki bara gelseler orta ebattaki bir bar kaldırırdı seyirciyi! Havada yağmur vardı diyeceğim, yok; bir kere iptal oldu, hevesler kaçtı diyeceğim, yok... Nerede bu seyirci? Pink konserinde miydi? Parası mı yoktu? Ölmüşler miydi?... Evet ölmüşlerdi büyük ihtimalle. Hadi 20 yas altına pek lafım yok, nerden bilecek WASP'ı... Dinleyemediler ki, TV'de WASP mı gördüler? Ama o abi metalci geçinen adamlara kızgınım. "Biz zamanında dinlerdik" diyen, "87'den beri kasedi var" diyen adamlar gelmedi konsere biliyorum. Gelenlerin hepsine saygı duyuyorum. Sonuçta dünyanın en iyi konseri olmayacaktı, belkiydi ama konsere gelmeyip de evde bir daha WASP dinlemesinler.

3-5 insan kuyruğa girdik, içeri geçtik. Az adam olduğu için en öne geçtim, başladım beklemeye. Bilmiyordum alt grup da varmış: Taylan Ayık. Daha önceden Diken adlı grubu olan arkadaşımızı dinledik, inceden destekledik de Allah'tan biraz karizma diliyorum arkadaşımıza -anladın sen.

Bekledik, biraz geç de olsa çıktı WASP sahneye. Blackie Lawless'ı hiç böyle beklemiyordum. Tas gibi çıktı sahneye, çekmiş derileri, yapmış makyajını... On Your Knees ile girdi, Hate to Love Me ile bağladı şarkıyı. Az sayıdaki seyirci koptu, zaten gelenler süzme oldukları için grubu, performansı, ses düzenini vs. ipleyecek durumda değillerdi; WASP izlemenin mutluluğu vardı. Ardından L.O.V.E. Machine ve Wild Child ile seyirci çılgına döndü. Bu şarkıları canlı dinlemek gerçekten benim için inanılmaz. En az 15 yıldır hayalini kuruyorduk, bu yasta nasip oldu :) Sleeping in the Fire da ilaç gibi geldi. Boş yokki playlist'te, eksik bile vardı. Headless Children, The Idol, I Wanna Be Somebody derken bis oldu ve tekrar sahneye çıktıklarında benim en çok sevdiğim şarkı olan Chainsaw Charlie'yi çaldılar, delirdim. Sesim kısıldı, yanımdaki elemanla birbirimizin üstüne çıktık, costuk hepten! Sonra yine gittiler. Bu sefer baya uzundu gidisleri, bir 10-15 dakika gelmediler. O ara avazım çıktığı kadar bağırdım, arkamdaki deli adamla böğüre böğüre "Jonathan" diye bağırdık, sonunda geldiler geri. Bu hakiki bitsi sanırım... Blind in Texas son şarkıydı. Gittiklerinde tekrar bağırdık ama yok, gelmeyeceklerdi, Seyirci de yavaş yavaş uzamaya başladı. Döndük evimize, çok kısa gelen, tadı damağımızda kalan bir konser oldu. Dediğim gibi boş yoktu ama çok eksik vardı playlist'te. Blackie'nin hastalığı ve seyircinin azlığına bağlıyorum bu durumu; bunu saymayız bir daha bekleriz diyorum.

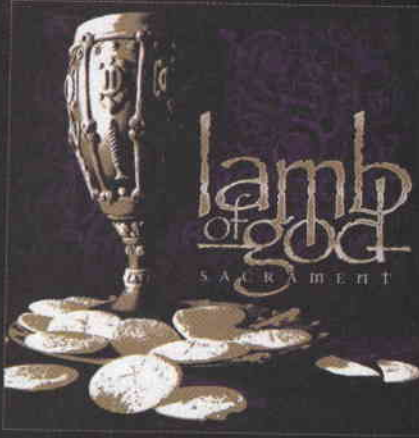


## Lamb of God - Sacramento

İhtiyarız ya! 2000'lerde çıkan çoğu grubu dinlemedim, eskilere devam ettim. Bazı grupların tadına yeni yeni bakıyorum. Lamb of God da bunlardan biri. Grubun 5. albümü, yeni de sayılmaz gerçi...

Amerikan tarzını pek sevmem, İngilizci, İsveççiyimdir genelde :) Ama Lamb of God ilgimi çekti. Dinlemeyenleriniz varsa biraz anlatmaya çalışayım, İsveç metali ile Amerikan "durkalk"ı arasında Lamb of God'ın tarzı. Fazla abartı değil ama çok güçlü! Bir önceki albümleri Ashes Of The Wake'i dinledim





ilk, şimdi de bu albümü... İkisi de mükemmel albümler. Sacramento'yi iPod'a attıktan sonra uzun süre çıkaramadım (gece uykuya dalınca zıplıyor adamı ama olsun). "Rö!" diye yürünüyor, mükemmel bir yol müziği olmuş bence :) Albümün ilk şarkısı Walk With Me in Hell oldukça melodik girmesine rağmen mükemmel riff'ler ve davullarla adamı

costuruyor. Sonracığıma, Foot To The Throat, Forgotten ve Requiem mükemmel şarkıları albümün. Hele bir Pathetic şarkısı var ki dadından yinmez :)

Ben albümü çok sevdim. Son zamanlarda dinlediğim en gaz albüm diyebilirim. Bilenlere devam diyorum, bilmeyenlere de tavsiye ediyorum.

### Slayer - Christ Illusion

Yıllardır beklenen albüm sonunda kulağımızın pasını sildi. Ama ne zamandan beri paslı kulak onu da belirteyim: Valla benim kulağımın Slayer tarafı on senedir paslıydı. Seasons in the Abyss'ten sonra Lombardo'nun gitmesi, müziğin hepten Amerikanlaşması, Divine Intervention filan bir yere kadar da Diabolus in Musica hakkaten tırt bir albümdü. Akabinde çıkan God Hates Us All'a da tırt diyorum. Sonra Lombarda geçti davulun başına, bekledik ve gördük ki keramet Lombarda'daymış :) Albüm Reign in Blood olmasa da Divine Intervention ayarında bir albüm -hatta daha thrashvari diyebilirim.

Ama aklıma baska seyler de gelmiyor değil. Simdi bu adamlar 90'lar sonuna doğru bir baydılar, o sıra zirve yapan hardcore, groovy tarza ayak uydurdular, sevdiler herhalde böyle bir tarz değişikliğini. Sonra Diabolus, GHUA filan derken tutmadı, dinleyici eskiiyi istedi (öyle değil mi?) babaların da matematikleri iyi zaten, kurdular denklemleri, çözdüler problemi: Fanların istediğini yaparız, eski tarz, sert, Lombarda da geldi, oh...

Yukarıdaki bir parantez içi olarak düşünürsek albüme dönüyorum ben yine. Dediğim gibi Slayer'ın son zamanlarını düşünürsek mükemmel bir albüm diyebilirim. Doğruya doğru, Slayer dinlemiyordum bir süredir, geçen seneki konserine bile gazlanmamıştım ama bu albüm gazımı geri getirdi. Flesh Storm ile giren

albümde 10 şarkı var. Az daha kassalarmış Reign in Blood kadar kısa bir albüm yapabilirlermiş, zira albüm RIB kadar hızlı ve sert. Catalyst, Consfearacy ve albümün ilk singel'ı Cult ilk dinlemenizi tavsiye ettiğim şarkılar. Yine Slayer'ın son dönemlerine benzeyen tarzda Jihad ve Catatonic şarkıları var. Ama albümde bir şarkı var ki süpersonik hızda: Supremist. Soka girmeyelim diye en sona koymuşlar sanırım, mükemmel...

Albümü dinlediğimde eski Slayer aklıma geldi, adamlar ne yapmışlarsa iyi olmuş. Birkaç şarkı öne çıkıyor gibi görüne de zaten kısa olan albüm bir kerede dinleniyor bastan sona. Sanki Seasons in the Abyss'ten sonra sırada bu albüm olmalıymış gibi geliyor bana.

### Lordi - The Apocalypse

Lordi'yi bilmeyeniniz yoktur artık. Anneler, babalar bile biliyor :) 2003 ve 2004 tarihli Get Heavy ve The Monsterican Dream adlı iki albümü bulunan Lordi'nin 3. albümü Arocalypse.

İlk önce sunu söylemeliyim ki 2000 sonrası, hatta 2006 yılında böyle bir albümün çıkması inanılmaz. Safkan Hard Rock! Ve 80'lerin gruplarının bu yılda suyunun suyu albümleri çıkıyor arada ama yeni bir grubun bu tarzda müzik yapması çok iddialı bir iş bence.

Albüm muhtesem! Almü'nün Radyo Tiyatrosu tadındaki intro-sunda Twisted Sister'dan Dee Snider mükemmel bir seslendirme yapmış.

Albümün sunumunu yaptıktan sonra albüm bomba gibi basılıyor. Kesinlikle albümde boş şarkı yok. Hard Rock seven biri her şarkıyı baş tacı yapacaktır eminim. Albümden illa ki örnek vermek gerekirse Who's Your Daddy ve They Only Come Out at Night şarkılarını öneriyorum. Ki TOCOAN şarkısında UDO Dirkschneider vokallerini öneriyorum. Ki TOCOAN şarkısında UDO Dirkschneider vokalleri birbirine çok güzel karışıyor şarkıda. Ayrıca yine Twisted Sister'dan Jay Jay French, Chainsaw Buffet şarkısında gitarları çalmış, iyi de etmiş; şarkıdaki gitar riff'leri gerçekten muhtesem. Albümdeki en öne çıkan şarkıyı unutmayalım. Eurovision'da birinci olan şarkı Hard Rock Hallelujah da albümde yer alıyor. Hard Rock ve Heavy Metal severlere kesin tavsiye ediyorum albümü. Hayatında hiç Hard Rock dinlemeyenler bile denesin bence, albümün enerjisi çok yüksek; sizi içine alacaktır. ■



## KONSERVAR



My Dying Bride 7 Ekim İstanbul

Jon Oliva's Pain / Savatage  
12-14 Ekim İstanbul/Ankara  
KONSERLER İLERİ BİR TARİHE  
ERTELENMİŞTİR

Lord Belial 21 Ekim İstanbul  
İPTAL

Winger 24 Ekim İstanbul  
HENÜZ KESİN DEĞİL

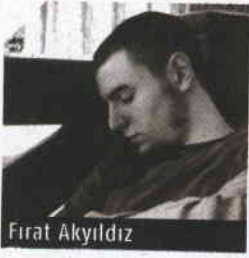
Gorefest 2-4 Kasım İstanbul/Ankara

The Gathering 24-25 Kasım  
İstanbul/Ankara

Whitellion 1-2 Aralık İstanbul/Ankara

Vader 9-10 Aralık Ankara/İstanbul





Fırat Akyıldız

## SERBEST ÇAĞRIŞIM

### HASAT

**R**asgele dizilmişti her şey; gökyüzü, siyah bulutlar, buz tutan nehir, boşlukta çırpınan kuzgunlar... Ne gökyüzü siyah bulutların içinden geçiyordu, ne de siyah bulutlar gökyüzünün... Her şey birbirine teğet geçiyordu, her şey dağınıktı; birbirinden çok uzak olmasına rağmen. Gökyüzüne doğru uzanan dev ağaçlar dahi dağınık, siyah bulutlara uzaktı. Hiçbiri bulutları parçalayacak, kuzgunların kaçışını engelleyecek kadar acımasız değildi. Ya da hiçbiri cesur değildi, soluk gökyüzünün nefes almasını engelleyen siyah bulutları dağıtacak kadar. Kırmızı toprak gibi, buz tutan nehir gibi dev ağaçlar da rasgele dizilmişti her yere; kuzgunların gölgelerini dağıtsalar da, canlarını acıtsalar da bu onların ellerinde değildi. Rasgele dizilmişti her şey; ama her şey birbirine uzaktı. Hiçbir şey birbirine çarpmıyordu; renkler bile... Ne siyah, beyaza; ne de kırmızı, griye dokunuyordu. Ne de yağmur, gözyaşlarına... Her yerde gözyaşı vardı. En az dev ağaçlar kadar fazlaydı sayıları... En az onlar kadar yaşlı şehrin canını acıtıyorlardı. Siyah bulutlarsa birer birer yağmur damlalarını unutuyorlardı; tek tek, ağır ağır... Ama kimse ıslanmıyordu. Her şey gibi yağmur damlaları da boşlukta asılıydı ve kimsenin gözyaşları karışmıyordu yağmur damlalarına. Kartondan evlerin bacalarından çıkan dumanlar, siyah bulutlara çarpmadan boşlukta eriyordu; aynı, şehirden kaçmaya çalışan, göç eden kuzgunlar gibi. Gitgide azalarak, gitgide solarak, gitgide parçalanarak... Gökyüzüne doğru uzanan dev kapıları herkese kapalıydı yaşlı şehrin; kimse içeriye giremiyordu, kimse dev kapıları açacak kadar güçlü değildi ve kimse yoktu yaşlı şehirde. Evlerin içlerindeki plastik insanların dışında... Çevreye saçılan, havada asılı duran gözyaşları gibi, onlar da sahteydi, onlar da donuktu; her şey gibi, herkes gibi ve içinde yaşamalarına rağmen ne siyah bulutlara, ne soluk gökyüzüne, ne de kırmızı toprağa dokunmalarına izin veriliyordu. Her şey gibi, herkes gibi, buz tutan nehir gibi... Güneş, bulutların ardındaydı ve nehir gibi o da buz tutmuştu; kırmızı, uzun, parlak kanatları ışıldıyordu. Nehre teğet geçerek... Buz tutan nehrin tek şansı güneşti, ama tek bir çığlık güneşin kırılması, paramparça olması için yeterliydi.

\*\*\*

Günden güne ölüyordu yaşlı şehir; kimse yardım edemiyordu ona. Kimseden yardım istemiyor gibiydi o da... Dev kanatlarını iki yana açarak korumaya çalışıyordu içinde yaşayan her şeyi, herkesi; nefes almakta zorlandıklarını unutarak. Gitgide daha fazla soluyordu gökyüzü bu yüzden; gitgide daha fazla uzaklaşıyordu kuzgunların kulak tırmalayan çığlıklarından. Ama dev ağaçlardan

başka kimse uzun, kimse güçlü değildi dev kapıları açacak kadar. Ya da kimse şehrin dev kanatlarının arasından geçebilecek kadar küçük değildi. Herkes derin uykudaydı ve herkes kaybolmuştu şehrin içinde, gözyaşlarının arasında. Herkes, her şey hareketsizdi... Her şey

Kırmızı toprağa uzak olmasına rağmen... Bir adım daha attı Vosviddin, renksiz boşlukta; kollarını iki yana açarak. Bulutlar yer değiştirdi, köşe kapmaca oynar gibi; güneş, donuk kanatlarına karşın gülümsedi; dev ağaçlar gölgelerini savurdu gökyüzüne doğru. İleriye doğru baktı Vosviddin, dikkatlice. Plastik insanlar, çevreye saçılan gözyaşlarını topluyorlardı. Onlarca, yüzlerce gözyaşı saçılmıştı çevreye. Şehir, gündün güne ölüyordu. Birer birer topluyorlardı donuk gözyaşlarını. Yağmur damlalarını atlayarak... Ürkekçe yanlarına gitti Vosviddin;



**Güneş, bulutların ardındaydı ve nehir gibi o da buz tutmuştu; kırmızı, uzun, parlak kanatları ışıldıyordu. Nehre teğet geçerek...**

önceden belirlenmişti çünkü; dev ağaçların gölgelerine kazınmıştı. Bu yüzden hareketsizdi herkes; boşlukta asılı halde ve hiçbir şey birbirine dokunmuyordu. Güneş, bulutların ardındaydı ve her an kırılabilirdi. Plastik insanlarsa birbirlerinin ardındaydı ve her an düşebilirlerdi; bu yüzden uzaklardı birbirlerine. Ama yakınlaşmalarına, birbirlerine dokunmalarına izin vermiyordu yaşlı şehir. Her şey belirlenmişti, her şey hareketsizdi... Kapana kısılmıştı Vosviddin. Hiçbir şey elinde değildi. Yalnızca şehir değil, herkes onun nereye gideceğini, ne zaman düşeceğini biliyordu. Dev ağaçlar, göç eden kuzgunlar bile... Bir adım attı, boşlukta asılı duran gözyaşlarına çarpmamaya çalışarak; soluk renkler, kum tanelerine karıştı.

yüzleri donuktu. Gözyaşlarından daha fazla... Ve çok hızlılardı, çok hızlı hareket ediyorlardı. Şehrin hiç alışık olmadığı kadar... Dizlerini toprağa koydu Vosviddin, toprağa dokunmadan; yerden bir gözyaşı aldı. İki eliyle dikkatlice tuttu gözyaşını, düşmemesi için, ya da düşmemek için.

\*\*\*

İleride, dev ağaçların arasında bir tarla vardı. Savunmasız... Kuzgunlar uzaktaydı, ama çığlıkları hala yankılanıyordu. Bu bile devrik korkuluğun huzursuz olması için yeterliydi. Tarlada yüzlerce insan ekiliydi; her biri plastikti ve her biri donuktu. Hasat zamanıydı... Yavaşça yaklaştı Vosviddin, iki elinde gözyaşıyla; diz köktü ve gözyaşını tarlaya ekti. Küçük bir kızın üstüne... Gözyaşı, kırmızıya karıştı ilk defa. Ağaçlar, gökyüzünü deldi hızla; yağmur damlaları toprağa dokundu; göç eden kuzgunların çığlıkları dev ağaçlara çarptı; siyah, beyaza boyandı; güneşin kanatlarıysa kırmızıya... Yaşlı şehrin haykırışı yankılandı gökyüzünde. Ve dev kanatlarını açtı yaşlı şehir; ağaçların gölgeleri gökyüzünde kayboldu. Herkes hareketsizdi; boşlukta asılı olmasalar da. Rasgele dizilmişti her şey; beyaz gökyüzü, dağınık bulutlar, nehir, boşlukta çırpınan kuzgunlar... Rasgeleydi her şey... Ve birbirine uzaktı. ■





## GÜZLERİ SOĞUK VE YAĞIŞLI



Sinan Akkol

**K**aranlık arka sokakta yürüyorum. Saat akşamın daha altı buçuğu, ama günler artık iyice kısaldığı için karanlık ortalık. Başımı yere eğmişim, altımdan geçip giden yolu seyrediyorum. Ve en yakın arkadaşımın evine gidiyorum. Ama nedense bir sıkıntı var içimde. Yerler ıslak, hafif soğuk hava. Tipik İstanbul Ekim'i işte. Türkçe'ci birkaç kitap almamızı istemişti. Kırtasiye de almam gerekiyor, ama nedense daha bu saatte bütün kırtasiyeciler kapalı. Onların da canı sıkkın herhalde... Erken-den gitmişler evlerine.

Benim başım gibi öne eğik duran sokak lambalarının, yağmurun koyulduğu asfalttaki flu yansımalarını görüyorum. Burnuma çok hafif bir yanmış kömür kokusu geliyor. Birileri kalorifer yakmaya başlamış. Demek yine kış geliyor ha? Ne çabuk? Haberlerden sonraki hava durumunu daha yakından seyretmeye başlamak lazım artık. Her an "Akdeniz üzerinden yağışlı", "Balkanlar üzerinden soğuk" hava dalgası gelip İstanbul'un üstünde kucaklaşabilir. Bunu duyunca bilirsiniz ki yarın kar yağacak. Ama hava durumu da yanlabiliyor işte. Yine de "bu gece bulutlar kırmızı mı?" diye bakarım her gece.

Hiç keyfim yok benim. En yakın arkadaşım karşımadaki daireden önce yan apartmana, birkaç ay önce de semtin taa diğer ucuna taşındı. Artık onlara gitmek için izin almam gerekiyor. Ama kış geliyor ve okulum var. Orta son ne kadar zormuş böyle? Daha bir ay oldu okullar açılalı, dayadılar yine quizleri, sözlüleri... Yarına mıydı o ödev yoksa? Ffffff....

Karanlık akşamüstünde, ince su birikintilerine kasıtlı olarak basa basa, kömürlü havayı koklaya koklaya arkadaşımın evine gidiyorum. Canım sıkılıyor...

Böyle anlatınca ne kadar kasvetli geliyor değil mi kulağa? Evet, bu benim geçmişimden, anılarımdan seçerek çekip çıkarttığım birkaç dakikalık bir "an". Ama bu anı çekip çıkartan bilincim değil, bilinçaltım. Size de olur mu bilmiyorum, belki de insan 30 yaşına ulaştığı zaman çocukluk günlerindeki o saflığa, o vurdum duymazlığa, o tatlı cahillliğe duyduğu özlemin dürtmesinin sonucunda oluyor bu, bilemiyorum. Nedeni ne olursa olsun, son zamanlarda böyle birkaç "an"ımı olanca gerçekliğiyle hatırlamaya başladım. "Olanca gerçekliğiyle" demekten kastım, renklerden kokulara, etrafımdaki "NPC"lerden, o an tam olarak neler hissettiğime kadar tam bir bütünlük içinde hatırlamak. Eski, güzel bir anıyı hatırlamak gibi değil bu, bu şekilde "seçilmiş anları" tastamam olarak hatırlamak çok

hoşuma gidiyor. 14-15 yaşlarımdaki o sıkıntılı ruh halim, hiç bitmeyecekmiş gibi gözüken okul, üstüme üstüme gelen dersler, bir türlü içimi açmadığım sınıfımızdaki kız, harçlığımın kıt kanaat yetmesi... O dönem içimi buram buram sıkkan şeylerin oluşturduğu ruh halim o kadar

onu söyle bana? Yaş 30 oldu, ömrümle yapmak istediğim şeyi mi yapıyorum? Dergiden eve dönünce 2 saatim var yatmadan önce, bir film mi izlesem, şöyle güzel bir yemek mi hazırlasam kendime, yoksa kitabıma devam mı etsem?... Sorular, tilkiler ve kuyrukları... Ah o kuyrukları...



O dönem içimi buram buram sıkkan şeylerin oluşturduğu ruh halim o kadar güzel, o kadar saf ve sevimli geliyor ki şimdi bana...

güzel, o kadar saf ve sevimli geliyor ki şimdi bana... Az önce derginin merdivenlerini çıkarken yine bilinçaltım derinlere uzattı elini ve bunu çekti çıkardı... Morale +2 aldım :)

Şimdiki düşüncelerime ve kafamdaki sorunlarıma dönünce... Hiç dönmek istemiyorum aslında, çıkışı yok çünkü: *Bu dünya niye boka sarmış? Bu ülke nasıl bu hale geldi ve kurtarmak, ucundan tutmak için nereden başlamak lazım? Yahu, 10 yıldır çalıştığımız matbaa nasıl olur da böyle bir kazık atabilir bize!? Hayatımdaki herkesin hakkını tam olarak verebiliyor muyum? Herkesi boşver, hayatımın hakkını verebiliyor muyum*

Eminim 10 sene sonra başka sorunlar bunların yerini almış olacak. Eminim geri dönüp baktığımdaysa "yahu" diyeceğim "ne kadar rahatmış kafam 30 yaşında!". Her yaşın, insan ömrünün her döneminin güzellikleri ve zorlukları var. Ama ne yazık ki mermer gibi kalın kafalarımız, kösele gibi duyarsız ruhlarmız bunu ancak o güzel dönem geçtikten 10 yıl sonra fark ediyor.

Dilerim Allah'tan, hayatımın sonuna geldiğimde, hayatımın her gününün değerini bilmiş, iyi insanlara ulaşmış, daha da önemlisi, insanların iyi olmasını sağlamış birisi olduğumu bilerek gözlerimi yumarım. Evet, iyi bir dilek bu. Ha, bir de, o kömür kokan arka sokağı asla unutmamayı... ■







Tuğbek Ölek

## CESUR YENİ DÜNYA

# OYUNLARIN KUTSAL DOKUNULMAZLIĞI

İnsanın inancına, dinine söz geldiğinde ayaklanması çok doğal. Ama oynadığı oyun hakkında birileri bir parça negatif bir şey söylese neden delenir hemen? Ama dünyaca tanınan önemli birisinin Blizzard'a laf etmesi durumunda şunların yaşanabileceğine inanıyorum: Cathedral of Light'ın önünde binlerce kahraman toplanmış. Ellerde Blizzard logolu bayraklar, flamalar. Alliance'ı Horde'u demeden omuz omuza gelmişler, "Blizzard'a uzanan dillere biber sürelim" diye bağırıyorlar (protesto işinde hayli yeniler).

Bakın bir de şöyle anlatayım: İki odalı özel bir deney düzeni hazırlayalım. İlkine Britanya'dan getirilmiş bir Protestan İngiliz ve bir de Katolik İrlandalı koyalım. Bunlar on yıllardır didişir biliyorsunuz. Geçmişlerinde meşhur bir kanlı Pazar vardır. Diğer odaya da bir World of Warcraft bir de Everquest 2 oyuncusu koyalım. Sizce ilk tartışma hangi odada alevlenir? İsterseniz İngiliz ve İrlandalı yerine Fenerbahçeli ve Beşiktaşlı koyalım. Benim tahminim yine de ikinci odanın, oyuncuların odasının daha hızlı ısınacağı yönünde.

Geçtiğimiz aylarda Prey'e düşük not verince pek çok okurumuz "Prey'e 65 verilir mi?!" diye ayaklandı forumlarda. Kimileri ciddi bir suç işlemiş gibi tavır aldı, GameRankings linkleri havalarda uçtu. Ama durum bu. Biz oyunu sevmedik. Bana sorsanız 65 bile bol keseden verilmiş bir not. Açıkçası yakıştıramadım Berker'e, ben 50 seviyesinde bırakır diye düşünüyordum.

### EN SEVDİĞİNİZ OYUN HANGİSİ?

Merak ediyorum acaba okurları Sevin Okyay'a "Sen Titanic'i nasıl beğenmezsin?!" mailleri yolluyor mudur? Madonna'nın son albümü kötü diyen eleştirmene MusicRankings linkleri yollanıyor mudur? Yanlış anlamayın, bu sorun Level okuruna ait değil. Yakındığım da sizlerden gelen yorumlar değil. Sorun oyuncuların nedense her şeyi hep birlikte sevip hep birlikte burun kıvrma güdüsü. Nedense Starcraft iyidir ve hepimiz beğeniriz. Half-Life'i beğenmemek gibi bir hakkımız yoktur. Üstelik bir avuç oyundan biri olmalıdır en sevdiğimiz oyun. Psychanouts değildir o oyun ya da Homeworld.

Mesela "benim en sevdiğim oyun Postal" diyeni hiç duymadım. Herkes Postal'ın vasat bir oyun olduğunda hem fikirdir. Ama geçen gün bir arkadaşım en sevdiği grubun Mayhem olduğunu söylüyordu. Şimdi Mayhem, müzik endüstrisinin Postal'ı değildir de nedir? Neden müzik severlerin Mayhem sevebilme lüksü oyuncularla yoktur?

Bir süredir karşıma çıkan herkese Company of Heroes oynadığım en iyi strateji oyunu diyorum. Hemen herkesin cevabı aynı: "Starcraft'dan iyi değildir". Oyunu görmeyenler için bile böyle. Sanki oyun değil,

kutsal bir öğreti Starcraft, oynamayanlar bile CoH'dan iyi olduğundan emin. Bir daha asla bu güzellikte bir oyun gelmeyecek ya nasıl olsa. Bir tek Sinan anlıyor beni, hak veriyor. Ben de "Bu oyun dünyasında bir gariplik mi var, yoksa Level'in iki yöneticisi olarak biz oyunlardan anlamıyor muyuz?" diye düşünmeden edemiyorum.

Diğer yandan birinin de çıkıp "Company of Heroes'u oynadım, çok karışık ve yorucu geldi bana. Hiç sevmedim. Hem ben gerçekçi stratejileri sevmem" demesini bekliyorum. O da yok. Herkes oyunun güzel olduğunda hem fikir.

### FALLOUT'U NASIL BİLİRSİNİZ?

Requiem for a Dream ömrümden izlediğim en güzel filmlerden biriydi. Ama o kadar çok insandan beğenmediğini duydum ki. O kadar çok insan Fight Club'a, Matrix'e

gıcık olduğunu, yavan bulduğunu söyledi ki bana. İstiyorum ki biri de çıksın "Fallout saçma bir oyundu" desin, "Unreal Tournament vasattı" desin, bir Allah'ın kulu da PES'i beğenmesin!

Yok... Oyun dünyasında zevkler ve renkler hiç değişmiyor, biri azıcık aykırı bir şey söylese çok tartışılıyor. En fazla "PES mi Fifa mı?", "EQ mu WoW mu?" tartışmasına girebiliyoruz. En fazla oyun türlerine olan ilgilerimiz değişiyor. Ama bir türü az buçuk oynayanla, o türün hastası olanın zevkleri de değişmiyor. Hâlbuki sıkı bir Rock dinleyicisi ile ara sıra radyoda çaldıkça dinleyen müzikseverin bırakın en sevdiklerinin aynı olmasını, dinledikleri şeylerin alakası bile yoktur. İşte bu yüzden "acaba biz oyuncular çok tek düze, çok sıkıcı bir topluluk muyuz?" diye düşünmeden edemiyorum. ■







Serpil Ulutürk

# SEVGİLİ SÜRÜ, BENİ DE AL...

**S**aatın tik-taklarını, bir de mut-fakta vınlayan kettle'ı duyuyorum, boş sayfaya kendini dök-meyi bekleyen iç sesimi saymazsak. Sonunu getirmeye fırsat bulamadan yenisi başlayan, hiçbir yere bağlanmayan, tam sayfalık bir metin oluşturacak güçten yoksun bir sürü kırık dökük, yarım yama-lak cümle... Hepsinin bir anlamı var el-bette ama o anlamı kaybetmemek için söylenmemeleri, bir şekle sokulmalarını gerekiyor. Çünkü hissedilenler, girdiği kabin şeklini alabilen, söylendiği dile rahatça uyum sağlayabilen şeyler olmuyor her zaman. Havada uçuşmalarına izin vermek gerekiyor, sıkıştırıp şekle sokulduklarında başkalaşıyorlar, çirkinleşiyorlar bazen de. Saatin tik-takları... Ben bir sıkımlık düşüncelerimi doğru düzgün anlatamamaktan yakınırken, basit bir mekanizmadan ibaret bir saatin "zaman" gibi uçsuz bucaksız bir kavramı bu kadar kusursuz bir dille anlatması umudumu kırıyor. Her tik bir ana denk düşüyor, her tik'le bir yerlerde çağlar kapanıyor, yenileri açılıyor. Saatin tik-takları "her şeyin ilacı" oluyor, benim düşüncelerim aklımdaki engelleri aşıp gecenin kalanını bile kurtaramıyor. Neyse ki kettle'a karşı bu kadar güçsüz değilim. Altı üstü yarım litre su kaynatıyor! Ne olacak ki, benim kafamın içinde de boza pişiyor... Bir boza daha? Hayır, kettle'daki suyla hazırlanmış bir kahve lütfen.

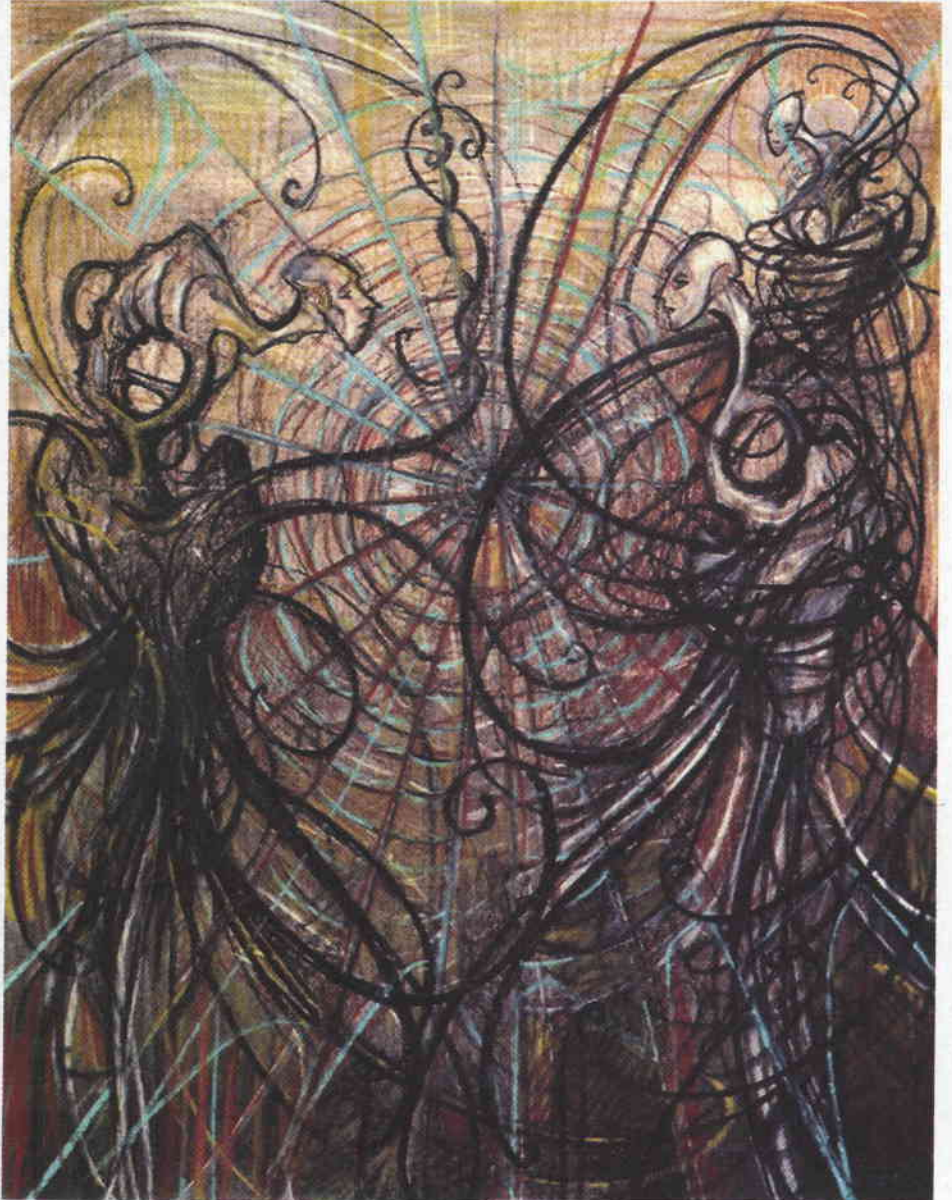
Az önce henüz ilk sayısı yayınlanmamış bir e-derginin adı konmamış manifestosunu okudum. Hepimizin aynılaşmasından bahsediyordu. Özel olmanın, özgün olmanın kutsal sayıldığı lise yıllarımdan bu yana ne çok şey değişmiş. Şekil şemal olarak neyi temsil ettiğinizden hangi mekânlara takıldığınıza, izlediğiniz dizilerden ve o dizilerdeki favori karakterlerinizden iletişim alışkanlıklarınıza kadar her şeyinizle sürünün tercihlerine uyum gösterdiğiniz ölçüde kıymetlisiniz artık. Belki eskiden de böyleydi de ben umursayamayacak kadar kendimi ortaya çıkartmaya çalışmakla meşguldüm. Kulağa mantıklı geliyor. Mantıksız gelen, o günlerde hiçbir şeye uyum göstermeye çalışmadığım halde insanlardan rahatsız olmazken, son birkaç yıldır sürü standartlarını tutturan biri olarak kendimi hiç de o günlerdeki kadar rahat hissetmeyişim.

Sürüye katılmak, herkesin gözünde "normalleşme" mertebesine erişmek garip ve sinsî bir süreç. Artık hangi biriyle uğraşacağınızı bilemediğiniz tonla derdiniz karşısında yelkenleri suya indirmekle başlıyor her şey sanırım. Daha fazla insanla, daha az karmaşık ilişkiler kurabilmek için yüzeyselleşmeyi göze alıyorsunuz önce. O zamana kadar çok da ciddiye

almadığınız ve "sürü" demekten çekinmediğiniz o kocaman topluluğun aslında hayatınızda ne kadar önemli bir yeri olduğunu fark ediyorsunuz. Hep kendiniz gibi olmanın aslında kendini fazla ciddiye almakla alakalı olduğunu düşünmeye ve kendinizi bu yüzden yargılamaya başladığınız noktada, oryantasyon çalışmalarınız da başlamış oluyor. O güne kadar dışarıda tuttuğunuz (ya da aralarına katılmadığınız) insanlar ve yaşam biçimleri, kurduğunuz her yeni ilişkiyle sizden bir parça haline geliyor. "Onları" kabullenerek ne kadar yüce gönüllü olduğunuzu

nuzu falan sanırken, bir süre sonra dehşet içinde aslında kendinizi kabul ettirmeye çalıştığınızı fark ediyorsunuz. Burası sizin geri dönüşsüz noktanız. "Çemberin ya içinde ya dışındasın" fikrine karşı "ne içindeyim ne dışında" diyemeyecek kadar iplerinizi bıraktığınız bölümdesiniz... Bir sonraki bölümden itibaren, hiçbir zaman dikkat çekmeyecek bir "ve mutlu ve sıradan ve kendince bir hayat yaşadım" hikâyesinin isimsiz karakterisiniz.

Yukarıdakileri üçüncü şahıs bakış açısıyla anlatmayı belki de. Zira hâlâ bu hikâyeyi deneyimlemiş gibi hissetmiyorum. Belki de bu kadar "kaçınılmaz bir son" yoktur işin ucunda. Hem, çok mu fena bir şey, daha sıradan ve yüzeysel ama daha az dertli, daha kaygısız bir hayat sürmek? Bu tercihi kendiniz yaptığınız sürece, sonradan pişman olmayacağınız sürece belki de hiç hayıflanacak bir şey yok ortada... Bilemedim. Saatin tik-takları değişmez, istikrarlı, kararlı, otoriter, kendinden emin tıklamaya devam ediyor. İnsanlar o arada kimbilir kaç kez değişiyor, değiştiriyor... Kahvemi içebilirim artık. ■



İllüstrasyon: by suetlilanglz@deviantart.com



# inbox

Inbox'a ulaşmak için  
inbox@level.com.tr  
adresine posta atabilir-  
siniz. Donanımla ilgili  
konular danışacaksa-  
nız,  
donanim@level.com.tr  
adresine göndermeniz  
daha hızlı cevap alma-  
nızı sağlayacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Der-  
gisi - Inbox Mevlüt  
Pehlivan Cad. Vefa Ba-  
yın Sk. Gayrettepe İş  
Mrk. No: 6 Blok B  
34349 Gayrettepe  
İSTANBUL

## KORKMAYIN, OKUYUN BİR HELE

Az önce Eylül sayınızdaki Kafa Ayarı bölümünde yayınlanan, eski dergileri tanıtan yazınızı okudum. Saat sabahın 04:30'u olmasına rağmen bu yazıyı sizlere yazıyorum. Yayınlayıp yayınlamak sizlere kalmış. İmla ve yazı dili olarak kusura bakmayın, mümkün olan en ham halini gönderiyorum, düşünceler buğulanmasın diye.

İlk bilgisayarım 1987'de aldığım C64'tü. Ve ilk gördüğüm dergiler ise bilgisayarımı almadan önce, kuzenimin bilgisayarı ile takılırken karıştırdığım Commodore dergileri idi.

Ardından kendi bilgisayarı aldığım sonra, Commodore dergisinin "Amiga özel sayısı" olan 20'nci sayısının TV'de reklamını gördüm ve satın aldım. Sonrasında dergiyi kapanana kadar düzenli olarak takip ettim. Commodore dergisi ile birlikte 1-2 sene içinde 64'ler de çıktı. Onu da sürekli olmasa da takip edebildim. Sonrasında sizin de yazınızda belirttiğiniz, 90'ların başlarında Commodore Business Machines, piyasasını yitirmeye ve dergiler de kapanmaya başladı.

Commodore dergisi kapandıktan sonra çıkan bir Amiga dergisini Amiga'm olmamasına rağmen, sırf içinde C64 yazarlarından bazıları var diye satın aldığımı hatırlıyorum. Ardından C64'ümün yanına 386'mı kattım. C64'üm ise asla rafa kalkmadı, hala PC'min yanında, düğmesine bastığım an kullanıma hazır.

Bir gün vapur iskelesinde beklerken, küçük bir dergi gördüm. Adı Gameshow'du, satın aldım. Ve uzun süre (kapanana kadar) o dergiyi takip ettim. 64'lerden tanıdığım MAC'in de başlangıçta katkısı oldu tabii. Derginin kapanışını

ise bence çok yerinde gerçekleştirdiler, öyle bir dergiyi böyle bir sonu hep çok takdir etmişimdir. Sonra tekrar açıldıklarında satın almamıştım. Zaten bence Matrix 2 de çevrilmemeliydi...

Arada diğer dergilerden de karıştırdım tabii. Ancak Gameshow'un ardından uzunca bir süre herhangi bir dergiyi almadım. Bir gün gene canım dergi okumak istedi ve eskiden beri gördüğüm, ancak hiç denemediğim Level'i satın aldım (2000 falandı galiba). Ve o zaman bu zamandır da Level'i takip ediyorum.

Geçen sayıdaki yazının bana anımsatıklarına gelince... Eski dergilerin, hatta bilgisayar kullanım kılavuzları ve kitapçık gibi materyallerin en olumlu yanı, bu materyallerin her satırında size "elinizdeki bilgisayarla her şeyi yapabileceğinizi" hissettiren hatalarıydı. Her şeyi... Artık kullanım kılavuzlarında "İngilizce, Hintçe, Tayvanca" kurulumdan başka bir şey anlatılmıyor. O zaman BASIC'le başlayan, makine diline göndermeler yapan kitaplar vardı. Ben 1987 yılında bilgisayarda "Killzone"un demosunu oynasam şaşırımdım. Çünkü bilgisayarları her şeye muktedir sayıyordum. Tek sınırın bizim hayal gücümüz olduğuna o kadar ikna edici yazılar vardı ki kılavuzlarda ve dergilerde. Commodore dergisinde ilk olarak piksel grafik yarışması düzenlendiğini hatırlıyorum. Sprite'ları kağıda çizip Data çıkardığımız, Simon's Basic'le "circle" çizip "Test Drive" yapmaya çalıştığımız dönem geride kalmış. Bir piksel programı (Art Studio) bulup çizim yapmaya başlamışım. Ve o yarışmadaki grafiklere bakıp, "bunları ben de yaparım" demiştim, hatırlıyorum. Şu anki piksel grafik bilgimi ona borçluyum.

İlk 3D oyunlar çıktığında, diğer oyunlara göre grafikleri kötü gelirdi çünkü "wireframe"di birçok oyun. İşte o grafiklerin aslında süper grafikler olduğunu bu dergilerden öğrendik zamanında. Sonra aynı vektörün "Hidden Face"ini (arkadaki çizgiler saklı) ve "Filled"ini (bir renkle kaplı vektör) görünce ağzımız açık kaldı tabii. Şimdi artık hiçbir şeye ağzımın açık kalmamasını o dergilere borçluyum.

Ve üstatlar konuşuyordu Commodore dergisinin bir sayısında. Fighter Bomber'ı, Midwinter'ı ve birçok efsane "3D" oyunu yapan kişiler... Birisi diyordu ki "Poligon çipi lazım bize. Poligon çipi olan bir makine işleri çok kolaylaştırarak". Bir başkası şöyle diyordu "poligon çipi olan bir makine programcılığın zevkinin yarısını götürülecek". Ve o poligon çipi olarak ben nime kazınmış şey aslında bugünün 3D işlemcili kartlarından başka bir şey değil (sene 89). Demek ki ben bugünkü mesleğimin temellerini o zamandan atmışım.

"Macera Peşinde" gibi köşelerde adventure türü nedir tanıyıştık. FRP oyunları ise her açıklandığında, bir kez daha baştan "Elf ırkı nedir? Cure Light Woods büyüsü ne işe yarar?" tekrardan yazarlardı ve her seferinde de okurdum. "Vay be, ne geniş kap-

samlı oyunlar!" derdim. Çünkü aynı şeyi yazsalar da, her yazar, o türü bambaşka bir şekilde tanımlar, o türü oynayanları ayrıcalıklı hissettirirdi. 5 disketlik oyun alırken korkmamayı oradan öğrendik. Bugün oyun açıklamalarında "RYO" deyince her şey açıklığa kavuşuyorsa, elf, druid nedir açıklanmıyorsa bunun zemini o zamandan hazırlandı. Keza aynı şey simülasyonlarda da geçerli.

Zamanla dergiler değişti. Uzun bir süredir PC dergilerinin çoğu, bence Commodore gibi dergilerin etkilerinden çok uzaktayken, donanım ağırlıklı içerik sunuyorlar. Artık "Ace" olmuş kullanıcılara hitap edecek içerikten "bence" yoksunlar. Ancak oyun dergilerinin bazılarının eski geleneği sürdürdü. 64'den Gameshow'a geçti bu gelenek. Şu anda ise Level'da daha profesyonel bir anlatım, ama eski havayı yakalama uğraşısı seziyorum. Aksi halde satın almazdım zaten.

Bunları anlatırken, sizlere bilgisayar geçmişimi sunmak değil amacım. "Magazin" (dergi) olayının aslında görüldüğünden ne kadar daha fazla önemli olduğunu belirtmek. Scene'den (Bkz. eski Level, eski Commodore sayılarında açıklanan oluşum) arkadaşlarla bu konuyu tartıştık. Bilgem Çakır ve Hüseyin Kılıç arkadaşlarının haklarını burada vereyim, çünkü "mag" ile ilgili aşağıda yazdıklarım, birçok konuşmanın akabinde şekillendi. Onların fikirlerinden de alıntılar yapacağım. Şu anda yaptığım mesleğim, hobilerimin, yani edindiğim kültürün, hiç de pişman olmadığım hayatımın bazı bölümlerinin, hamurunda bu magazinlerin mayası da vardır.

Bir mag'i önemli yapan şey, aylık bir dönemi detaylı anlatan, gazete ve internet aceleciliğinden uzakta ve daha da önemlisi, bir köşede koleksiyonunu yapmanın mümkün olduğu, özenle hazırlanmış bilgi hazineleri olması. Şu anda "1998'de bilgisayar oyunculuğu nasıldı?" diye merak edeniniz varsa, iki tane 98 tarihli Gameshow veya Level dergisi okumanız yeterli olacaktır. Ancak internetin her şey olduğuna inanan kurtlara sormalı, 98'deki hangi internet sitesi şu anda açık durumda? "İçeriği çok iyi de olsa, çoğu bir düzene sokulmamış, kaybolmaya mahkûm bilgiler yığını" internet ortamını tanımlıyor. Hâlbuki bir magazin, aynı zamanda geçmişe ışık tutan, bilginin kaybolmamasını sağlayan çok önemli bir kaynak. Sayelerinde Amerika'yı yeniden ve yeniden keş-



fetmiyoruz. Daima biriken bir kültür oluşuyor. Aynı zamanda, iyi bilgisayar dergileri, konuları ne olursa olsun, belirli bir birikim ve kültür seviyesindeki yazarlarıyla, zamanın gençlerinin ufuklarını genişletiyorlar.

Teknolojinin getirdiği şeylerden biri bu, artık maalesef daha erken demode oluyoruz. İnanın "eski magazinler" yazısını okurken, gözlerimden birkaç damla yaş geldi. Ancak yine de çok güçlü duygularımı, tam olarak açıklayamadığım bir metin oldu bu.

"Level" dergisinin şu ana kadar yayınladığı bence en anlamlı yazı bu "geçmiş magazinler" yazısı oldu. Retro modasının çok çok ötesinde bir hava var içinde. Her şeyin rekabet sayıldığı bu dünyada, aynı işi yapan karşılıklı iki dükkân sahibinin, birbirine verdiği selamdaki samimiyet, saygı ve en önemlisi sevgi ve kadirbilirlik hissediliyor bu yazıda.

Birçok yayın organı, vaktiyle rakibi olmuş dergilere karşı böyle bir saygı duruşunda bulunmaz. İşte "Level"ı gerçekten farklı kılan da şimdi bu oldu bence. Bize düşense, yıllar önce hak edilmiş bu saygıyı, meslektaşlarına, onları onurlandırarak iade eden sizleri selamlayarak, tebrik etmek. Teşekkür ederim.

**Kürşad Karamahmutoğlu**

Selam Kürşad... Her şeyin hızlandığı bir zamanda yaşıyoruz. Bir yıl öncesine kadar tek istediğimiz, dün çıkmış bir oyunun incelemesini bugün favori internet sitemizde okumak idi. Bugün ise, artık internetten yazı okumaya bile zamanımız yok. 4 dakikalık "inceleme videolarına" ve sitelerin oyunlara verdiği notların ortalamasını tutan sitelere bakıp geçiyoruz. Ne zaman bu kadar hıza ihtiyaç duymaya başladık? Ne zaman "hobimiz" hobi olmaktan, her yönüyle keyfinin çıkarılması, keşfedilmesi gereken bir bilinmez olmaktan çıkıp, kuru bir "oyun notu"na endekslendi? İnsanoğlunun huyu kuruşun, bir şeyin hızlına alıştı mı, geri dönüşü olmaz.

Ne yazık ki ayakta ve hayatta kalmak istiyorsak, bu hıza bizim de ayak uydurmanız gerekiyor. Lakin, bu sırada insanlığımız örseleniyor, ruhumuz yetişemiyor bu hıza. Belki de bu yüzden geçmişe bir özlem duyuyor, sürekli hasret çekiyoruz. Geçen ayki Kafa Ayarı'na yazdığım "Dergi Oyunu" yazısı da bu hasretin sonucu belki.

Nostaljinin her insana hissettirdikleri çok farklıdır. Sen zamanında bilgisayarların her şeyi yapabileceğine olan inancını özli-

yorsun, ben de o zamanlardaki çocuk ruhumu, örselenmemiş insanlığımı. Babamın dükkânında oturup, soğuk limonatamı içip, 64'ler'in en son sayısını okuduğum o anlar ne kadar değerliyim meğer! Ne kadar da güzelmış!

İnternet sayesinde, bilgiye para vermenin gereksiz görülmeye başlandığı bir dönemde yaşıyoruz. Herhangi bir oyun hakkında isterseniz 50, isterseniz 500 sayfa yazı, 100 tane resim, 50 tane video bulunabilir, okunabilir, izlenebilir. Ama her sitenin içerik yetiştirmek için diğerleriyle yarışmak zorunda olduğu bu zamanda, 30 gün boyunca derlenmiş, süzülmiş bir içerik sunan dergiler, hala değerini koruyor. Bir nevi, sallama çay ile demlenmiş çay arasındaki fark gibi internet oyun siteleri ile oyun dergileri arasındaki fark (yabancı dergilerde daha net görülüyor bu). Ve nasıl senin gözünden bir damla yaş geldiye o yazıyı okurken, ben de hazırlamak için eski dergileri karıştırırken, sayfalar arasında dolaşırken kendimi zor tuttum. Yaş oldu 30, öyle ulu orta ağlamamak lazım :)

Baba, bana limonata ısmarlıcak mısın?

## BANA FRAGDOLLS DEMEVİN!

Sevgili Level ekibi,

Fragdolls'la ilgili yazınız üzerine, bayan bir oyuncu olarak "ben de buradayım" deme vaktimin geldiğini anladım. Yoksa sizi uzaktan takip etmek de oldukça güzel. Sizi haziran ayından beri doğru düzgün takip ediyorum. Önceden bir arkadaşta gördüğümde alıp okuyordum. Ama bir gün (yani haziran ayında) siz o büyüleyici Heroes 5 kapağını yayınladınız...

O kapağı gördüğümde sanki etrafımdaki sesler ve insanlar kayboldu. Tam kalbimden vuruldum yani (Heroes serisini oldum olası çok sevmişimdir de :))

İşte ben de artık abone olma yolunda ilerliyorum. Ayrıca o kapak için çok teşekkür ederim.

Size 2 sorum var. Ben RYO oyunlarını çok severim. Genelde 6 saat başından kalkmıyorum. Dikkatimi çekti de bayanlar genelde RYO'ları tercih ediyor. Sizce neden?

Bir de Hellgate London için 2007 demişsiniz. Ay olarak bir şey söyleyemez misiniz?

Son bir şey daha eklemek istiyorum. Lütfen, erkek arkadaşlar bir kıza yenilince o kadar sinirlenmeyin! Biz sizin birbirinize yaptığınız gibi dalga geçmiyoruz ki. Boşuna bu stresa.

Fragdolls'la olan maçınızda iyi şanslar (ihtiyacınız olacak gibi :)), hepimize bu başarını-

zın devamını dilerim...

**Hazal**

Ah Hazal ah, keşke daha önce dileseydin o şansları bize. Fragdolls gelmedi ama onların yerine SKGaming takımından 2 kız geldi ve bizi öyle bir yendiler ki, bir daha değil "kızlara yenilince sinirlenmek", kız gördüğümüz yerde klavyeyi bırakıp kaçacağız. Kendine bu kadar güvenince olacağı budur... En son 3 yıl önce CS oynamış halde gerine gerine oyun oynamaya gidersen olacağı budur! Headshot manyağı olduk Hazal!

"Kızlar neden RYO'ları tercih ediyor" sorusuna vereceğim cevap, herkes gibi benim de RYO'ları sevmemden başka bir şey değil: Genellikle en derin hikayeleri, sindire sindire işleyip, oynayan bu dünyadan alıp götürmeyi beceriyorlar da ondan. Onun haricinde, kızlar çoğunlukla RYO'ları sever diyemem ama genellikle ağır ağır oynanan, kreatif düşünmeyi gerektiren oyunları tercih ettiğiniz kesin. Bakınız Serpil, ne zaman bir adventure, bir şehir kurma oyunu gelse tüm sevimliliğiyle (Shrek 2'deki Çizmeli Kedi'nin sevimliliğini üçle çarpın, Serpil'i bulursunuz) "Sinaan! Bunu ben yazıım mı?" diye üstüne gelir. Hadi o bizden biri, ofiste bize "ehehe, hem oyun oynuyor, hem para kazanıyorsunuz. İyi valla!" diyen hatun milletine ne demeli? Bizim oyun oynadığımız zamandan çok Zuma, Jewel Quest oynuyorlar. Yani siz kızlar da bir tuhafınız, her oyunu oynuyorsunuz. Benim hep söylediğim bir sözüm vardır: Herkesi sabahlatacak bir oyun vardır. Bir insan oyun oynamayı sevmiyorsa, onu esir edecek oyunla henüz karşılaşmamış demektir. Aynı şey evlenecek insan için de söylenir ama konumuz o değil... Pardon, konu neydi?

Hah, Hellgate London. HL çıkış tarihini 2007 olarak yazdık çünkü Flagship Studios oyunu sürekli geliştiriyor. Haliyle kesin bir çıkış tarihi vermekten kaçınıyorlar. Ama merak etme, ikinci bir Duke Nukem Forever vakası olmayacak bu. Al sana oyunu beklerken bakıp bakıp iç geçiresin diye "Hellgate" yöresinden bir görüntü...





## DELİSİN SEN!

Merhaba sevgili Level

Yakın bir geçmişte aklıma çılgınca bir fikir geldi. Hem ucuzlamıştı, hem küçüğü çıkmıştı. Benim için çok absürttü ama yine de denedim. Bir PS2 alabilirdim belki. Babamdan rica ettim, bir iki yeri araştırdık. Hem pahalı geldi, hem de planıma uymadı. O gün evime üzgün olarak döndüm. Akşama doğru babam bana: "Ben kendime tıraş makinesi aldım da arabada kaldı, onu bir getirsene" dedi. PS2'sizliğin acısı üzerine bir de akşam akşam dışarı gönderilmek tepemi attırmıştı. Küfrede küfrede arabanın kapısını açtım. Paketi gördüm. Elime almadan önce: "Şu tıraş makinesi ne menem bir şeymiş bakayım" dedim. Paketi açmamla gözümün önünde o sarı kutuyu, o PS2 yazısını buldum. Dünya alfabelerinde bulunmayan insanlık dışı seslerle bağırdım ve eve gidip PS2'mi kurdum. Babam iki tane de oyun almıştı yanında: Winning Eleven 8 ve GTA San Andreas (maalesef oyunları kopya alıyorum, zira çok pahalılar. Ben 120 YTL'ye oyun alsam ailem bana 6 ay oyun almırmaz. Ama Platinum falan çıkınca atlıyorum). Önce Winning açtım, en iyisini sona saklamalıydım. Geceleyin San Andreas'a başladım. İnanılmazdı. Erman Kayhan'ın evinde GTA San Andreas oynanıyordu! Level'ın bayıldığı şu oyun!

Şimdi ise abartmıyorum ama bana oyun dayanıyor. GTA San Andreas'ı dünyada en hızlı bitirmesem de ilk elliye girerim. İki gün önce Shadow of The Colossus'u aldım. Toplam oynama sürem 5 saat 18 dakika ama 14 tanesini indirdim. "Bu oyun beni bir ay oylar" diyerek alıyorum ve 3-4 gün sonra bitmiş oluyor! Hem de hikayesini anlayarak, ek görevleri de yaparak bitiriyorum, öyle böyle değil! Ama artık okul açılıyor, oynamayacağım oyun falan.

Şimdi soru(n)larıma geçeyim.

1- Ben bu oyunların hakkını vermeyenlere nedense gıcık oluyorum. Hitman'de önüne geleni çat çat vurup, sonra da "ehe eha ben Hitman'ı bitirdim oğlum!" diyenlere gıcık oluyorum. Ara demoları gördükleri anda X tuşuna basan bu zihniyete de gıcık oluyorum. Bazılarına MGS oyna diyorum, birkaç gün sonra aldığım cevap şöyle oluyor: "Oğlum o MGS ne iğrenç bir oyun? Karşıma bi adam çıktı, Aletr mi ne yazdı sonra bisürü adam geldi ödürdüler beni. İğrenç, sen nasıl oynuyosun onu?"

1- Bırak, dövme o arkadaşlarını. Bugün X'e basa basa oynarlar, yarın "yaw bu oyunda bir de hikaye varmış, dur şunu izleyeyim" demeye başlarlar. Oyun eğlenmek için değil midir sonuçta? Çat çat oynayan da eğleniyordur bir şekilde, sonuçta hikaye umurunda değildir. Ayrıca, sevmeyene de hayatta MGS oynatamazsın. Bizim ağzımız açık dinlediğimiz Codec muhabbetleri, hi-

kâye dinlemekten hoşlanmayan birisine saatler süren Çin işkencesi gibi gelecektir.

2- Global olarak oyunların hakkının verilmemesi de kötü. Beyond Good & Evil gibi muhteşem bir oyunun bu kadar az ilgi görmesi nasıl bir iştir ya? O değil kafamda da bir sürü soru kaldı. Michel Ancel ne güzel üçleme yapacaktı onu. Onu da ucuzlamışken PC'ye orijinal almıştım, bitirmiştım ama sonra kaybetmişim, geçen gün doğum günümde geldi, nasıl mutlu oldum bilemezsiniz. Hemen tekrar bitirdim. Hikayesi muhteşemdi özelliklerle.

2- İlk söylediğinden apayrı bir konu bu. Bir oyunun satması, bizim gibi kendisini oyuncu olarak tanımlayan insanların haricinde ne kadar bilindiğiyle birebir ilişkilili. Bir FIFA, bir Need for Speed tüm dünyaca bilinen isimler, bu yüzden her yıl satışta başarılı oluyorlar. BG&E ise Ubisoft'un sıfır reklam yapması yüzünden patladı. Ama Michel Ancel'in oyunun devamını yapmak gibi bir düşüncesi var. Nereden biliyorum sorma ama, var.

3- Türkiye'de çok az meraklısı olmasına karşın ben bu Amerikan güreşini bayığı seviyorum.

WWE Smackdown! vs. RAW 2007 tam olarak ne zaman çıkacak?

3- Kasım ayında çıkacak. Tam olarak 10 Kasım'da.

4- USA TV, UPN TV ve Sci-Fi Channel izlemek için ne yapmalıyım? 9/8 PM CT, 8/7 PM CT ve 2h AM CT Türkiye saati olarak kaç oluyor?

4- Bu kanalları Türkiye'den izlemen imkânsız. Sadece Amerika içine yayın yapan, paralı kanallar bunlar. Verdiği saatlerde rakamlar saati, PM öğleden sonra olduğunu, CT ise Amerika'nın ortasının saat ayarına göre olduğunu, yani "Central Time" olduğunu gösteriyor. Bu verdiği saatlerin üstüne 8 saat eklersen, Türkiye'ye göre hangi saat olduğunu bulursun.

Her şey için teşekkürler Level.  
Erman "RVD" Kayhan

## KÜÇÜK NFS

Selamlar herkese. Yaptığınız işi her okurunuz gibi takdir ediyor ve hatta iyi ki varsınız diyorum. Benim ufak bir sorum olacak: PS2'de NFS: Most Wanted oyununu çok sevdim ve hala oynuyo-

rum. Ama malum ÖSS denen bir şey var ve bu sene oynamayacağım. Ancak yolculuk, 20-30 dakika mola gibi aralarda PSP oynama hayalleri ile yaşıyorum. PSP'ye sadece PS2 ve PS'de en beğendiğim oyunları almak istiyorum. Bu yüzden MGA 2 aldım ama maalesef çok memnun kalmadım. PSP'deki Most Wanted 5.1.0 da PS2 versiyonundaki HER ŞEYİ bulabilecek miyim? Gamespot'taki inceleme ve videolarda değişiklikler yapıldığını, polis falan da olabildiğimizi gördüm. Ama benim aradığımı ekstra değil. Olanların yine olması. Örneğin 32 araba hala var mı? Tüm upgrade'ler mevcut mu? Blacklist? Drag? (çünkü vites nasıl olacak tam çözemedim). Aynı şehir? Eğer "evet PS2'deki'nin aynısının tıpkısı" diyorsan veya "çok az bir değişiklik olmuş şikayetçi olmazsın" diyorsan alacağım. Lütfen bilmiyorsan, oyunu oynamadıysan da bilen birine sorup bana cevabı iletebilir misin? Çok fazla zamanım yok. Teşekkür ederim hepinize iyi çalışmalar ve başarılar. Ha bir de DMC PSP ye de çıkacak diye bişeyler var. Nedir hocam işin aslı? ;)

Cenap Turan

Selam Cenap, Most Wanted 5-1-0'ı Wireless üzerinden multiplayer olarak oynayabilirsin. Ama onun haricinde PSP versiyonu, PS2'den hem daha kötü, hem de içeriği daha az. Her şeyden önce hikâye yok, gezebileceğin tamamen açık bir şehir yok. Sadece Blacklist'te üst sıralara çıkmaya çalışıyorsun. PSP versiyonu, arabayı modifiye edebildiğin, yarış seçerek kariyerine devam ettiğin düz bir yarış oyunu olmuş. Ve hayır, tahmin ettiğin gibi Drag Racing de yok. Bence PS2'de Most Wanted'ın varsa, PSP'de para verme, kalite olarak daha düşük bir versiyon çünkü. Onun yerine Wipeout Pure veya Burnout Legends gibi iki klasik yarış oyunu var PSP için. İkisini de gözün kapalı alabilirsin, üstelik fiyatları da oldukça ucuzladı.

Devil May Cry 1 PSP için yeniden yapıyor, evet. Ya siz hoşlanıyor musunuz PS2 ve hatta PS1'in eskilerini kırıp kırıp sürekli PSP'ye oyun yapmalarından? Ben çok kızıyorum... Bir diğer yandan da "herkesin PS2'si yok, bu oyunları PSP'de görmekten hoşlanıyor olabilirler" diye de düşünüyorum. Siz ne düşünüyorsunuz? Kırılmış PS1 ve 2 oyunlarını PSP'ye full oyun fiyatından çıkartmaları sizce iyi mi değil mi?

## ETKİLEYİCİ BİR KONUŞMA VE...

Tüm Level ailesine selamlar öncelikle... Ben birkaç düşüncemi paylaşmak istiyorum oyuncularla, yayınlanırsa memnun olacağım.

Yaklaşık 10 senedir oyun oynuyorum, annem de herhalde bıkmış ki dün Level'i eline aldı ve "ben bu dergiyi okudum ve faydalı hiçbir şey bulamadım" dedi. Babam da yanımdaydı, benimle oyunlar hakkında konuşmaya başladılar. Ve bir saat sonunda bazı düşüncelerimin gerçekten değiştiğini fark ettim.

\* Eğer oyun oynarken, o oyun bana bir şey katmıyorsa yani hayata dair faydalı bir yönü yoksa -ki buna zaman kayıpları da dahil- oyun oynamak gerçekten zararlı bir şeydir.

\* Level'ı çok seviyorum ama Eylül kapağında "çifte aksiyon, double şiddet" diye bir tanım vardı. Oyunlar insanı şiddete yönlendirmiyorsa bile sizce hangi anne-baba böyle bir kapağı gördükten sonra oyun oynamayı normal görebilir?



\* Annem babam oyun oynamama kızmıyorlar fakat bilgisayarı başında saatlerimi geçirmedikçe ve vahşi (çok mu sert oldu?) oyunlar oynamadıkça... Settlers gibi bir oyuna hayır demezler elbette.

\* Ben hayatın ciddi bir mesele olduğunu düşünüyorum ve bu yönde kendimi kitap okuyarak ve yazarak geliştirmeye çalışıyorum. Günde 3-4 saatimi bilgisayar başında geçirdiğim zaman sizce de bir şeyler eksilmiyor mu?

\* Eğer İngilizceyi geliştirmek için oyun oynanıyorsa; hem eğlenip hem öğrenmenin daha bir sürü yolu var diye düşünüyorum.

\* Bir de naçizane buradan oyun yapımcılarına bir soru yönelmek istiyorum: Warcraft gibi oyunlar yerine (çok kızacaklar ama...) insanlara hayata dair bir şeyler veren oyunlar yapılırsa daha iyi olmaz mı? Biz eğlenmek ama aynı zamanda da öğrenmek istiyoruz.

Şimdiden çok teşekkürler herkese... İnşallah tatmin edici cevaplar alabilirim, hem annem ve babam da dergi hakkındaki düşüncelerini değiştirirler belki...

**Ammar Kılıç**

"Fayda"nın tanımı, bu kelimeyi kullanarak neyi kastettiğine bağlı olarak değişir. National Geographic okumaya zaman harcıyıp, hayatın boyunca belki hiç kullanmayacağın bilgiler edindiğinde, bu sana faydalı mıdır, faydasız mı? Veya Penguin'de Yiğit'in sayfasını okumak moralini düzeltebilir. Evet, belki birkaç dakikan gider hayatından ama sana başka şeyler katar mı katmaz mı? Düzelen moralin insanlara, hayata bir katkı olarak yansımaz mı?

Hem senin, hem de ailenin gözden kaçırdığı önemli bir nokta var: Oyunlar her şeyden ve her şeyden önce, eğlenmek içindir. Bir oyun asla eğlendirirken öğretmek zorunda değildir. O zaman ismi "oyun" değil "eğitim programı" olur. Ha, ama şu da var ki, her oyun belli bir altyapıya ve bilgi birikimine sahip, seçilmiş insanlar tarafından hazırlanır. Brothers in Arms'a bakan tecrübesiz birisi, askerlerin birbirini vurduğu beyinsiz bir oyun görecektir. Ama o oyunu oynamasam, 2. Dünya Savaşı hakkında bazı bilgiler bende eksik kalacaktı. Veya Age of Empires oynamasam, Civilization'a ucundan bulaşmasam tarihlere ilgili normalde hiç ilgimi çekmeyecek bazı bilgilerden yoksun kalacaktım.

En abuk subuk diyeceğin oyunlarda bile kendine katabileceğin bir şeyler bulabilirsin. Psychonauts oynayan birisi "emotional baggage, figments of memory" gibi terimlerin ne anlama geldiğini öğrenecektir. Veya Beyond Good & Evil oynayan birisi fotoğraf kadrajları hakkında temel bir bilgi sahibi olacaktır... Bu örnekler sonsuza kadar gidebilir. Geçmiş sayılardan birinde Tuğbek'in de söylediği gibi "oyunlar insanların ufkunu ve vizyonunu genişletir."

Zamanını değerlendirme konusuna gelince... Hayatta her şey böyledir: Bir şey almak için başka bir şey vermelisin. Eğer oyun oynamayı seviyorsan, bu hobine "zaman" yatırman gerekir. Ama oyuna ayırdığın zamanı abartırsan, gerçek hayattaki ilgili bilgi, beceri ve tecrübe birikimine ayırman gereken zamandan yemeye başlarsın. Bu yüzden ne oyun oynamayı kes, ne de "illa bir şey öğreneceğim" diye oyna. Eğlendiğin süreçte merak etme, o bilgiler bir şekilde sana ulaşacaktır. Unutma ki önemli olan, dengedir. Yaptığın her işte dengeli olmalısın. Oyun oynarken de, insanlarla yakınlık kurarken de, ders çalışırken de. Kendine ayırdığın zaman, sosyal ilişkilere ayırdığın zaman ve kendini eğitmeye ayırdığın zamanın dengesi tüm hayatını şekillendirecek. Bu dengeyi de ancak ve ancak sen belirleyebilirsin. ■



## INBAKSCIK

"Nerede aylardır bu inbakscık?" dediğinizi duydum. Merak etmeyin, inbakscık ölmedi, yüreğimde yaşıyor. Sadece aylardır bu kutuya girecek sorular gelmiyordu. Bir ara kasıtlı olarak inbakscık'a hedeflenen sorular gelmeye başladı ama makasından kurtulamadılar :)

...Donanıma mail attıktan hemen sonra, baktığımda Caps Lock açık olmasına rağmen ışığı yanmıyordu klasik bir Türk olarak ışığın olduğu noktaya bir iki kere dokundum hay dokunmaz olaydım Google Earth tan tut Office'e kadar açıldı tüm programlar. Sonradan açtığımda baktım bişi kalmamış...

- **Baturalp Petekoğlu**

Bir donanım sorununu daha böylece çözmüş olduk. Bir şey değil.

Slm Sinan abi, nasılsın keyfin yerinde mi? Yerinde değilse (kız arkadaşını düşünüyorsan çek git) sıkma o tatlı canını. Geçmiş olsun, psikolojik sorunlarını atlattığına göre sorularına geçelim...

- **Yunus Emre Demirhan**

Laan oğlum, n'ooluyo??!

Oblivion'da ölenler bütün oyun yerde mi kalıyor? Yok olmuyor mu bunlar? Bir handa kalırken yerdeki ölülere basmadan ilerlemek istiyorum!! (zıplamak çözüm değil!!)

- **PsychoMonkey\_RC**

Bazen bizi korkutuyorsunuz...

Metal Gear Solid 3 ve 4'ün PC ye çıkma şansı yok mu?

- **Çeşitli okuyucular**

Maalesef.

Annem bıkmadan usanmadan hergün ortalama 4 saat solitaire oynuyor. Bu durumu nasıl açıklarsınız? Misafirler neyin falına bakıyorsun diye sorunca ben de 'beni gıcık etmeye çalışacak mı diye' cevaplıyorum. Hiçbir şeyin falına bakmaz, sadece oynamak için yapıyo...(hayır anne birşey demedim)

- **Cihan Yavuzcan**

Ehe ehe, ben de gidiyordum zaten...[KAÇÇÇÇ!]

Eylül sayısında Nintendo DS'si olmayan ama NintenDOGS'da itleri dövüp dövemediğimizi soran arkadaşına cevap vermek istiyorum :D

Kalemle sert sert vurarak dövmeyi değil ama rahatsız etmenin birkaç yolunu biliyorum: Köpeği severken önce oturtup sonra yan yatırıp, sonra sırtüstü yatırınca karnını fazla sallarsan rahatsız oluyor (=) Banyo yaptırırken kuyruğunu çekince havlayıp ısırma ya yelteniyor..Burnuna sürekli vurarak onu hapsirtirseniz alışkanlık oluyor,vurmadan bile hapsiriyor (=) Gezmeye çıktığında kuyruğuyla bel arasında bi noktaya dokunup basılı tutarak(başka bi terim varmı ki) kafasına doğru bi yarım daire çizince sırtüstü düşüp debeleiyor o sırada tasmaından tutup çekersen hem kalkmasına engel oluyorsun hemde sürüklüyorsun :D

- **Hayriyettin Devrikaya**

Bazen bizi çok korkutuyorsunuz! ■